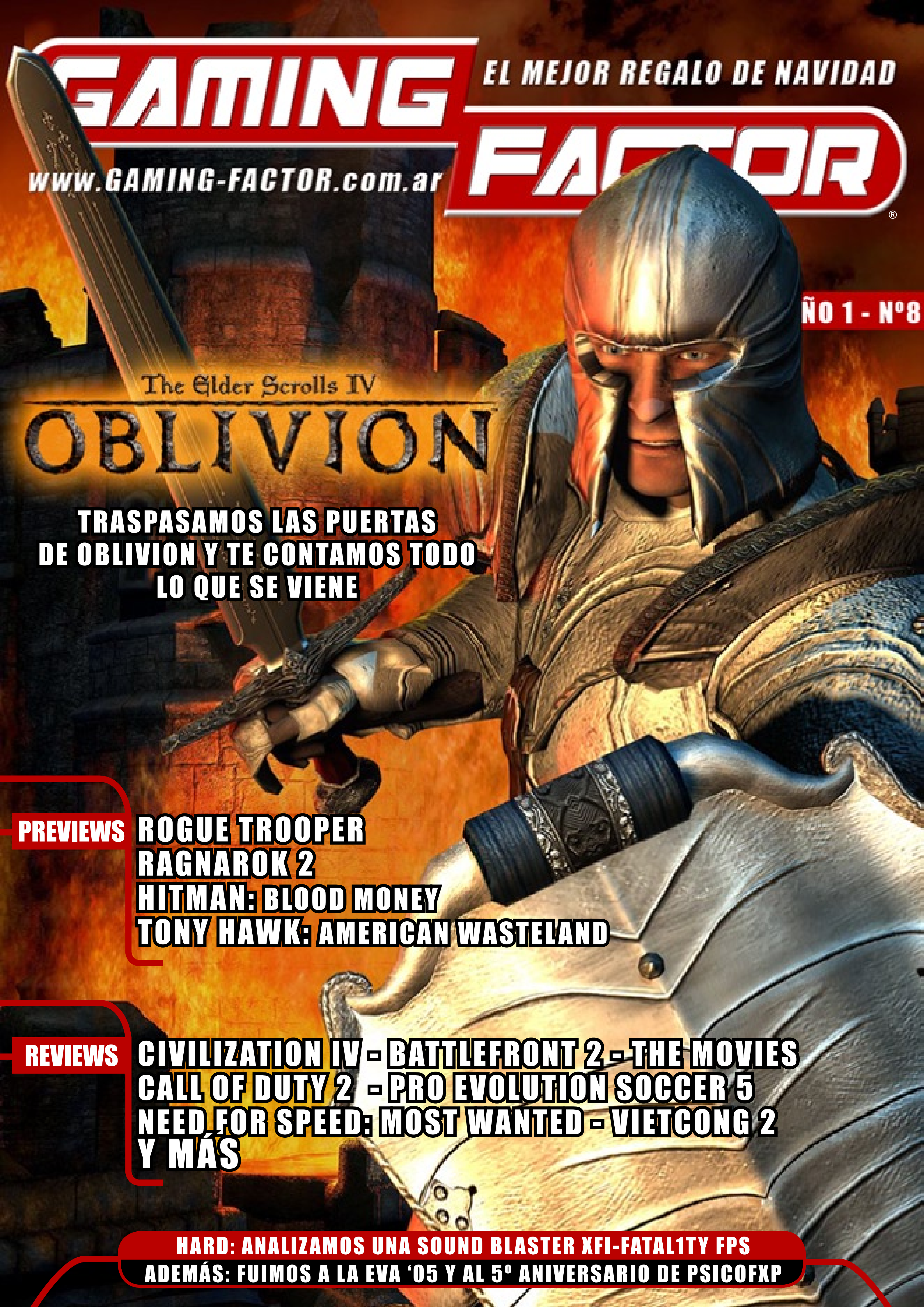

GAMING FACTOR
EL MEJOR REGALO DE NAVIDAD
www.GAMING-FACTOR.com.ar
ÑO 1 - Nº8
The Elder Scrolls IV
OBLIVION
TRASPASAMOS LAS PUERTAS
DE OBLIVION Y TE CONTAMOS TODO
LO QUE SE VIENE
PREVIEWS
ROGUE TROOPER
RAGNAROK 2
HITMAN: BLOOD MONEY
TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND
REVIEWS
CIVILIZATION IV - BATTLEFRONT 2 - THE MOVIES
CALL OF DUTY 2 - PRO EVOLUTION SOCCER 5
NEED FOR SPEED: MOST WANTED - VIETCONG 2
Y MÁS
HARD: ANALIZAMOS UNA SOUND BLASTER XFI-FATAL1TY FPS
ADEMÁS: FUIMOS A LA EVA '05 Y AL 5º ANIVERSARIO DE PSICOFXP

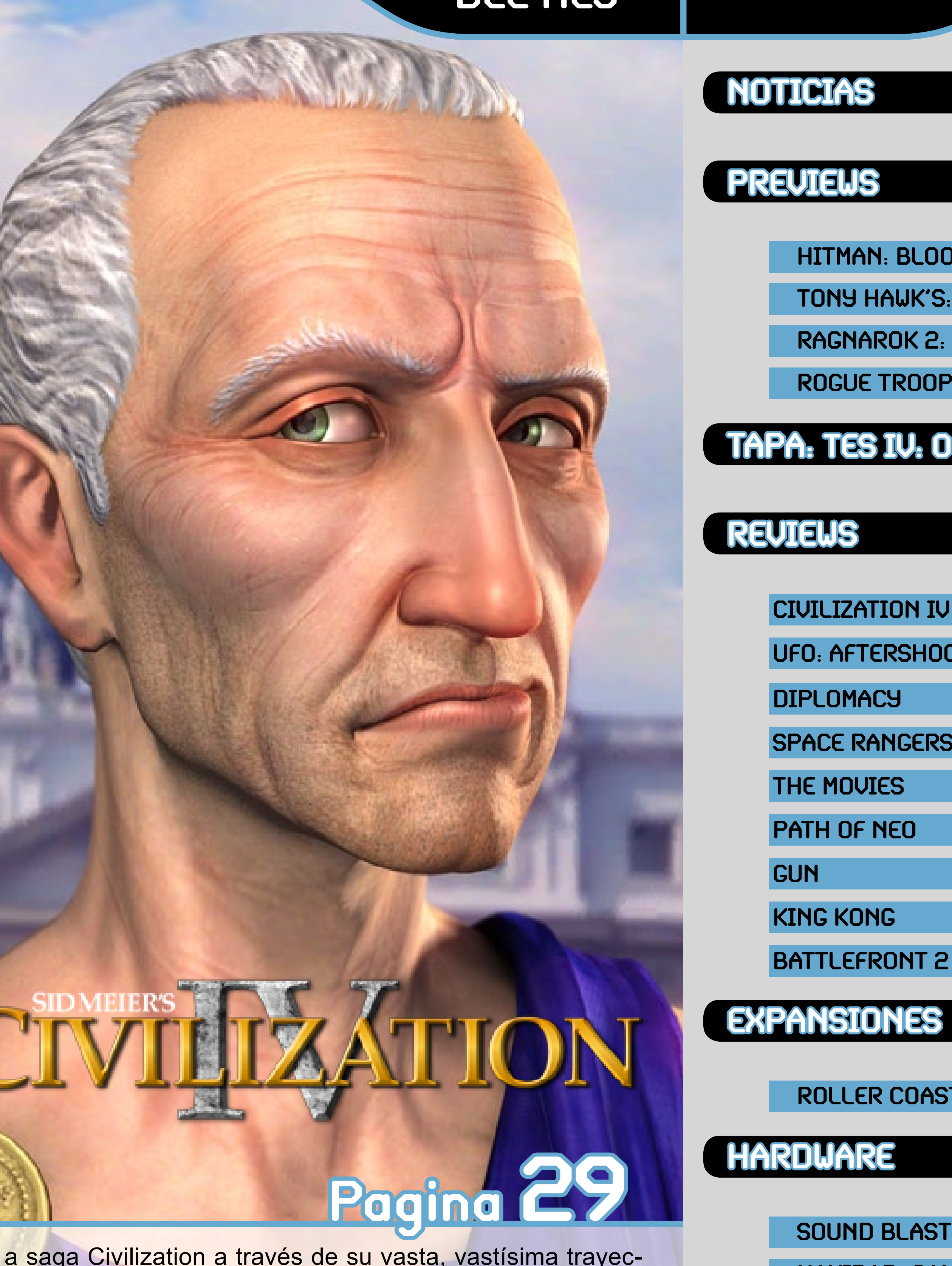
EDITORIAL

El viejo pascuero

Estamos ya llegando al fin de año, se acercan las fiestas y el fin de la temporada alta de los videojuegos. Pero no crean que por que termina dicha temporada no van a salir más juegos buenos. Todo lo contrario, durante los primeros meses del 2006 van a salir muchísimos títulos prometedores, así que si son de aquellos afortunados con el tiempo libre suficiente como para terminar la enorme cantidad de buenos juegos que han salido y siguen sedientos por más no deberán preocuparse que hay muchas grosuras por llegar y Gaming Factor estrá ahí cuando lo necesiten -enseñanzas de nuestro amigo Batman-.
Este mes rompimos el record de juegos clásicos en un mismo número y eso sin contar el resto de juegos excelentes que tenemos. Además pueden ver que otra vez superamos la cantidad de páginas en un mismo número. Solo traten de no mal acostumbrarse que cuando las cosas vuelvan a la normalidad probablemente no vayamos a tener tanto contenido como ahora, pero no se preocupen que la grosura queda, al menos mientras tengamos la inspiración de amigos, Arnie y Batman.
Para terminar, todos en Gaming Factor les deseamos muchas felicidades en estas fiestas y que reciban lo que le hayan pedido al viejito pascuero. Yo pedí la reunificación de The Police. Estoy contando las horas hasta que sea navidad.

Diego Beltrami
Jefe de redacción

JUEGO DEL MES



La saga Civilization a través de su vasta, vastísima trayectoria supo darnos horas, horas, y más horas de alegría digital. En el año 1991 empezaba la historia de uno de los juegos de estrategia por turnos más reconocidos y aclamados de la historia de los videojuegos. Su creador, Sid Meier, siempre supo darnos excelentes juegos – profundos como ningún otro y con lo más importante que debería tener un juego: una adicción y jugabilidad tremendos. Si les parece que exagero, es porque nunca jugaron un Civ (o no lo hicieron como es debido). Si este es el caso, jugar Civilization IV es un buen comienzo. Vayan, yo los espero...

INDICE

STAFF



www.gaming-factor.com.ar

AÑO 1 - Nº8

JEFE DE REDACCIÓN
Diego Beltrami

CORRECCIÓN
Federico Mendez
Marcos Navarro

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN
Nicolas Piergallini
Diego Beltrami
Santiago Perez Lamas

REDACTORES
Leandro Dias
Matías Sica
Maximiliano Nicoletti
Santiago Platero
Walter Chacón
Diego Bortman
Matías Leder
Juan Marcos Victorio

COLABORADORES
Alejandro Parisi
Luciana Decristófaro
Darío Sardella

RELACIONES PÚBLICAS
Cristian Molina
prensa@gaming-factor.com.ar

GUÍA ESPIRITUAL
Durgan A. Nallar

IDEA ORIGINAL
Juan Cruz García

Lanzamiento de la Xbox 360



El 22 de noviembre, Microsoft puso a la venta su más reciente creación, la Xbox 360. Esta consola (predecesora de la Xbox) es considerada la primera de la nueva generación, anticipándose a la Sony PlayStation 3 y a la Nintendo Revolution.
Como ya es costumbre, se vieron largas filas de espera, escaso stock y los infaltables aprovechadores. Por supuesto, también estuvo el grupo de freaks que compra la consola y lo primero que hace al salir a la calle es destrozarla, frente a los ojos lagrimeantes de las personas que todavía tienen esperanzas de conseguir una. Dios bendiga Norteamérica.



La consola, en sus 2 versiones (común y premium, trayendo esta última una muñeca inflable) fue considerada un éxito en ventas. A pesar de no contar con una amplia variedad de juegos actualmente, posee retrocompatibilidad con más de 200 títulos de Xbox, aunque estos solamente pueden jugarse en la version premium.
Algo que causó una gran aceptación por todos es la posibilidad de utilizar el control de la Xbox 360 directamente en la PC. Nada de adaptadores baratos ni rituales satánicos. Muy buena idea por parte de Microsoft.
Pero no todo es color esperanza, diría Diego Torres. Muchos usuarios comentaron por distintos foros yankees que al jugar durante 15-20 minutos con la consola, la misma se colgaba o tenía deficiencias en video. Hasta el momento, esto parece ser problema de algunas máquinas y Microsoft no informó sobre una mala tirada de fábrica. Por suerte esta gente tiene una solución temporal, ya que poniendo la fuente de la consola en un lugar fresco y con buena ventilación, los problemas no se repiten. Sumado a la pérdida que obtiene la compañía por cada Xbox 360 producida (unos 125 dólares aproximados), se generó una preocupación por el público en general. Pero esto es común en todas las consolas, sobre todo al momento de ser lanzadas. No dudamos que la Xbox 360 será un éxito... pero veremos cómo continúa la historia cuando sea lanzada la topadora de Sony: la PlayStation 3.



¡Se jugaron las finales de la WCG y GF no estuvo ahí!



Los World Cyber Games (WCG) son catalogados como el primer festival de videojuegos a nivel mundial. Es un evento que reúne a gente de distintas ciudades y países, con el fin de divertirse jugando. Claro que si ello incluye ganar una gran suma de dinero, bienvenido sea.
Quizás muchos recuerden Infinition 05, la exposición realizada en la Rural durante el mes de Julio. Bueno, en ese evento también se jugaron (de manera paralela) las finales de los WCG en nuestro país, donde salieron elegidos nuestros representantes.
Este año, en su quinta edición, la sede para las finales fue Singapur. Como era de esperarse, Gaming Factor estuvo ahí. Bueno, no. Pero les tenemos la lista de ganadores de PC:





- **Counter-Strike: Source:** TEAM3D / USA
- **WarCraft III: The Frozen Throne:** Xiaofeng Li / China
- **StarCraft: Brood War:** Jaehoon Lee / Corea del Sur
- **FIFA Soccer 2005:** Dennis Schellhase / Alemania
- **Need for Speed: Underground 2:** Giovani Magri / Brasil
- **Warhammer 40,000: Dawn of War**: Kyung Hyun Ryoo / Corea del Sur

Como verán, nuestros muchachos no ganaron en ningún juego. Según rumores que nos llegaron a la editorial, aprovecharon la ocasión y se fueron de joda por los alrededores del predio. ¡Esos sí son representantes!

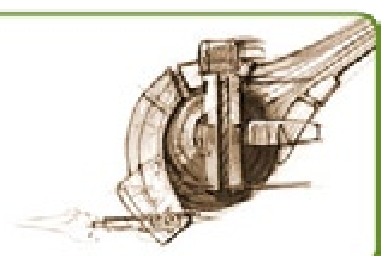
Nuevo developer: Trilogy Studios



Un nuevo developer se ha formado. "Ahá, ¿y qué tiene esto de interesante?" se preguntarán. El guiño, mis apurados lectores, es que no fue fundado por cualquiera. Cuando se trata de personas con experiencia y un gran talento ya puesto a prueba, es imposible pasar esta creación como algo sin importancia. No hablamos de gente que haya hecho un glorioso Tetris 3D, sino que nos referimos a veteranos asociados con licencias tales como "Command and Conquer" o "Medal of Honor". ¿Ahora les parece poca cosa?
"Trilogy Studios", ubicado en California, fue co-fundado por:
- Rick Giolito (ex-Vice Presidente y Director Ejecutivo de EA Los Angeles, actual Presidente de Trilogy Studios, encargado durante 5 años de la franquicia "Medal of Honor").
- Michael Pole (ex-Vice Presidente de Vivendi Universal Games y actual CEO de Trilogy Studios, se lo relaciona con las licencias "No One Lives Forever" y "Aliens Versus Predator").
- Mark Skagg (ex-Vice Presidente y Director Ejecutivo de EA Los Angeles, actual Director de Desarrollo, es reconocido por sus trabajos en las licencias "Command and Conquer" y "Battle for Middle-earth").

Hasta el momento, no trascendió información sobre los proyectos en los cuales trabajará la compañía, pero se sabe que desarrollará juegos para PC, PlayStation 3 y Xbox 360.

Create. Innovate. Invent.



Take Two Compró Firaxis



La famosa compañía Take-Two, que nos ha brindado incontables joyas durante varios años, anunció la adquisición de Firaxis Games, desarrolladora que es sinónimo del genio de Sid Meier. Firaxis será unificada con 2K Games, subcompañía perteneciente a Take-Two, encargada de publicar sus productos.

Estoy seguro de que la mayoría conoce las grandes obras de Firaxis. Con sólo nombrar a Pirates! o al archiconocido Civilization, a más de uno se le deben llenar los ojos de lágrimas. Debido a esto, fue grande nuestra alegría al enterarnos de que Meier (un dios entre los mortales) será conservado en la empresa. Tanto él como Jeff Briggs (fundador, presidente y actual CEO de Firaxis Games) se mostraron entusiasmados por esta unión, y pronostican un gran futuro para los juegos que vendrán.



Por su parte, 2K Games también ha demostrado gran emoción por la incorporación de Firaxis. La experiencia exitosa de esta última será de gran ayuda para 2K Games, quien tiene una política expansionista y desea ser una de las mayores distribuidoras del mercado. Y no sólo en PC, ya que su cartera de juegos abarca también consolas como la PlayStation 2, Xbox, y la recientemente lanzada al mercado Xbox 360.

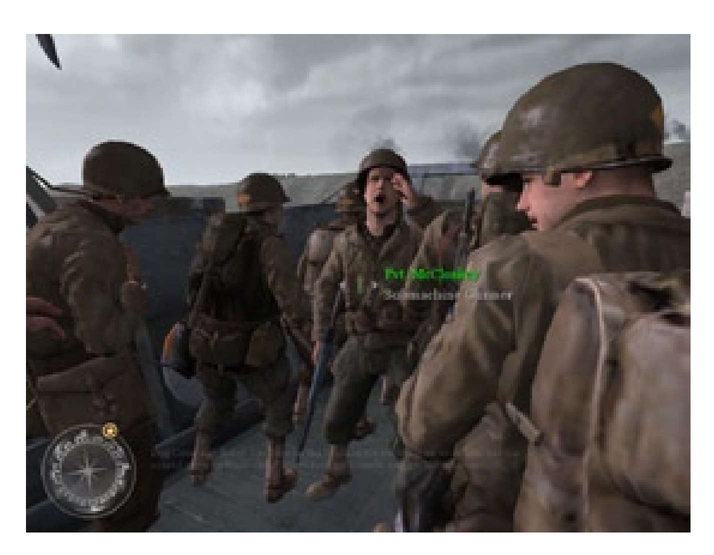


Sin dudas, una decisión que traerá frutos, y de muy buena calidad.

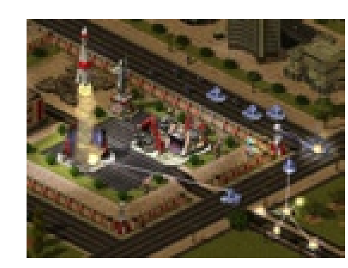
Ahora los piqueteros también usan Internet

Cuando la comunidad de un juego deja de recibir soporte por parte de la empresa, comúnmente se envían mails masivos a la empresa para que responda. Pero en el caso de Infinity Ward, los gamers prefirieron tomar una medida de mayor impacto: Hacer un llamado para que se cierren todos los servers hasta que la empresa se digne a contestar los reclamos que fueron posteados en su foro oficial. Entre las primeras demandas, se pide la inclusión de un sistema Anti-Cheats y un parche urgente. Si bien esto siempre se lanza al mes de lanzar un juego (aunque en estos dias se lanza un dia antes de salir), los pedidos a la empresa ya vienen desde United Offensive, expansión del primer Call of Duty. En solo cinco dias, más de 30 clanes aceptaron el llamado a las armas, soportando totalmente la idea. Resta ver cual es la actitud que toma la empresa frente a esta medida de los jugadores.





¡Comanda y Conquista! (y roba)



Con motivo del décimo aniversario de esta fantástica y legendaria licencia, EA ofrecerá un pack constituido por los doce juegos dasarrollados bajo este título, lanzados al mercado entre 1995 y 2003. "Command & Conquer: The First Decade" será nombrada la colección, disponible a partir de Febrero del 2006. Como de costumbre, la misma traerá de regalo un DVD lleno de material extra, especial para los fanaticos de este RTS. Además, EA realizará un concurso para que los verdaderos fans tengan la posibilidad de aparecer en dicho DVD.



Alianza entre desarrolladores



La firma Elevation Partners, cuyos principales socios son Bono y John Riccitiello (ex-presidente de Electronic Arts), anunció la inversión de 300 millones de dólares, destinados a la unión de dos reconocidas desarrolladoras: Pandemic (SW: BF 2 - Full Spectrum Warrior) y BioWare (KOTOR - Neverwinter Nights). La nueva bestia se llamará: BioWare/Pandemic Studios (ante todo, la originalidad).
Recordemos que Elevation Partners se quedó con la vena el año pasado cuando no pudo adquirir Eidos, superados por la oferta realizada por parte de SCi Entertainment.



Nueva entrega de CSI



Debido al éxito generado por la serie televisiva CSI: Crime Scene Investigation, Ubisoft anunció que se encuentra trabajando en un nuevo título de esta licencia. Recordemos que este sería el tercer juego basado en la misma, cuyos antecesores tuvieron una crítica que rozaba lo mediocre (con viento a favor).
El factor que promete es el nuevo engine 3D, con el cual se podrán apreciar mejorías en las animaciones de los personajes, mayor interacción y la doctorcita Catherine Willows más buena que nunca. Tanto ella como el resto del staff de CSI Las Vegas serán incluidos en el juego.
Se estima que "CSI: 3 Dimensions of Murder" estará en las tiendas el próximo invierno.

FECHAS DE SALIDA

•Broken Sword 4 (working title)	Q3 2006
•Caesar IV	30/09/2006
•Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	01/03/2006
•Call of Cthulhu: Destiny's End	19/10/2006
•Commandos Strike Force	01/02/2006
•Company of Heroes	01/02/2006
•Dark Messiah	Q3 2006
•Desperados 2: Cooper's Revenge	01/04/2006
•Diabolique: License to Sin	Q3 2006
•Duke Nukem Forever	Espera sentado
•Empire Earth II: The Art of Supremacy	Feb 2006
•FSW: Ten Hammers	Q4 2005
•Gothic III	Q4 2005
•GT Legends	Q1 2006
•Heaven vs Hell	2006
•Heroes of Might and Magic V	01/02/2006
•Hitman: Blood Money	01/01/2006
•Huxley	Q3 2006
•Jaws Unleashed	01/01/2006
•Mage Knight Apocalypse	Q1 2006
•Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	TBA
•Operation Flashpoint 2	2006
•Origin of the Species	01/02/2006
•Pacific Storm	Q4 2005
•Prey	01/03/2006
•Prince of Persia: The Two Thrones	01/12/2005
•S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	01/02/2006
•Savage 2: A Tortured Soul	Q3 2006
•Scarface: The World Is Yours	01/01/2006
•Silent Hunter 4	Q4 2006
•SiN Episodes	Q4 2005
•Splinter Cell 4	Q4 2006
•Spore	Q3 2006
•Star Wars: Empire at War	Feb 2006
•Stargate SG-1: The Alliance	01/02/2006
•SWAT 4: The Stetchkov Syndicate	Q1 2006
•Tabula Rasa	15/02/2006
•TES IV: Oblivion	Q1 2006
•The Godfather	Mar 2006
•TimeShift	18/10/2006
•TOCA Race Driver 3	Feb 2006
•Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	01/02/2006
•Tomb Raider: Legend	01/02/2006
•Tony Hawk's American Wasteland	Dec 2005
•Unreal Tournament 2007	2006
•Warhammer: Mark of Chaos	2006
•Winning Eleven 9	Q1 2006

Referencias:
TBA (To Be Anounced): Todavía por anunciar.
Q#: Indica el cuatrimestre del año

nVidia X 2 SLi Incluido

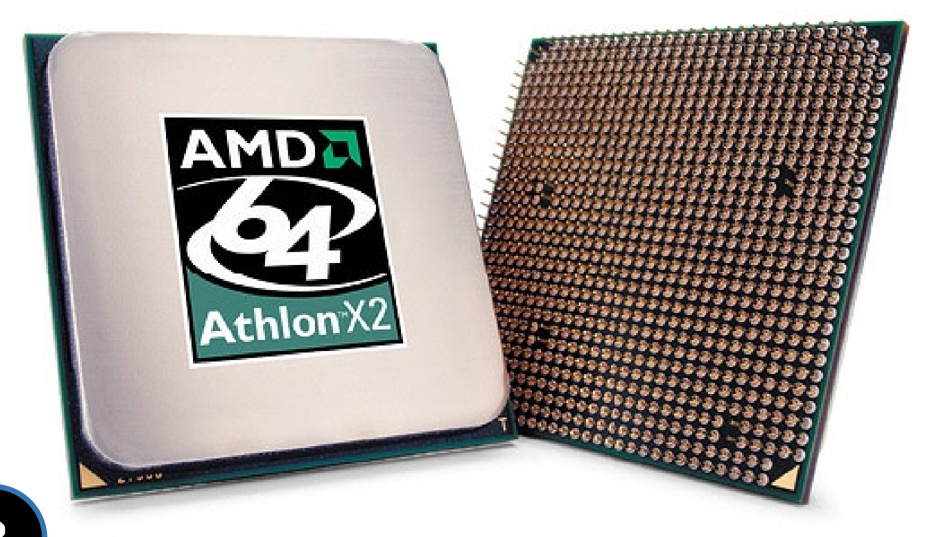
A principios de mes, cuandó salio la revista nro. 7, nVidia nos sorprendió con el lanzamiento para estas fiestas de la 6800GS. Dicha placa está fabricada con la misma tecnología de las 7800GTX (110nm) y presenta la siguiente configuración: doce Pipelines GDDR3/128/256MB Core a 425MHz y Mem 1000MHz. Esto nos permite que con un overclocking se encuentre sobre las prestaciones de la 6800GT y muy cercana a la Ultra, a un costo muy accesible. Esta placa se sitúa como la remplazante de la 6600GT por su costo similar.

Casi al finalizar la redacción de la revista, nVidia nuevamente nos sorprendió con un segundo lanzamiento. En este caso la 7800GTX 512, que gracias al SLi nos brinda 1GB de RAM DDR3 de video, sumado al nForce 4 X16 la posiciona nuevamente como la solución grafica más extrema y rápida del planeta, con disponibilidad inmediata para quien la pueda pagar

¿Adiós al 754?

AMD presentó hace un par de meces sus Sempron de 64Bit sobre la plataforma 754, dándole aparentemente una larga vida a este soket. A principios de Noviembre la serie Sempron 64Bit 939 vio la luz. De esta manera AMD está re-estructurando su mercado, en el cual los Sempron 754 y 939 pasaran a ser todos de 64Bit y el Athlon 64 empezara a desaparecer del mercado siendo remplazado por los Athlon X2 (Dual Core).

También existe rumores de un nuevo soket. Por el momento se lo llama "M", pero no hay comunicados oficiales. ¿El nuevo soket representará la muerte del 754? Nadie lo sabe, pero los mantendremos informados



TRES CORTITAS

Simon dice: ¡Vuelvo!

En un breve comunicado se informó que Silver Style Entertainment adquirió los derechos de Simon the Sorcerer y planea hacer una cuarta entrega de la saga. Será una aventura gráfica al estilo de los primeros y a cualquier Monkey Island, pero en 3D. Su salida se prevee para finales del 2006.



Otra empresa que cae

La mala suerte le toco esta vez a Stainless Steel Studios, creadora de Empire Earth y actualmente en el desarrollo de Rise & Fall: Civilizations at War, un RTS que pinta groso groso. Sobre el futuro del juego, dicen que estaba a unas semanas de salir la versión Gold, ya que solo falta la corrección de bugs, pero por ahora es incierto si saldrá o no. Una lástima, esperamos que por lo menos podamos jugar a su último juego y recordarlos con una sonrisa.

La lluvia no viene y la araña sigue estando

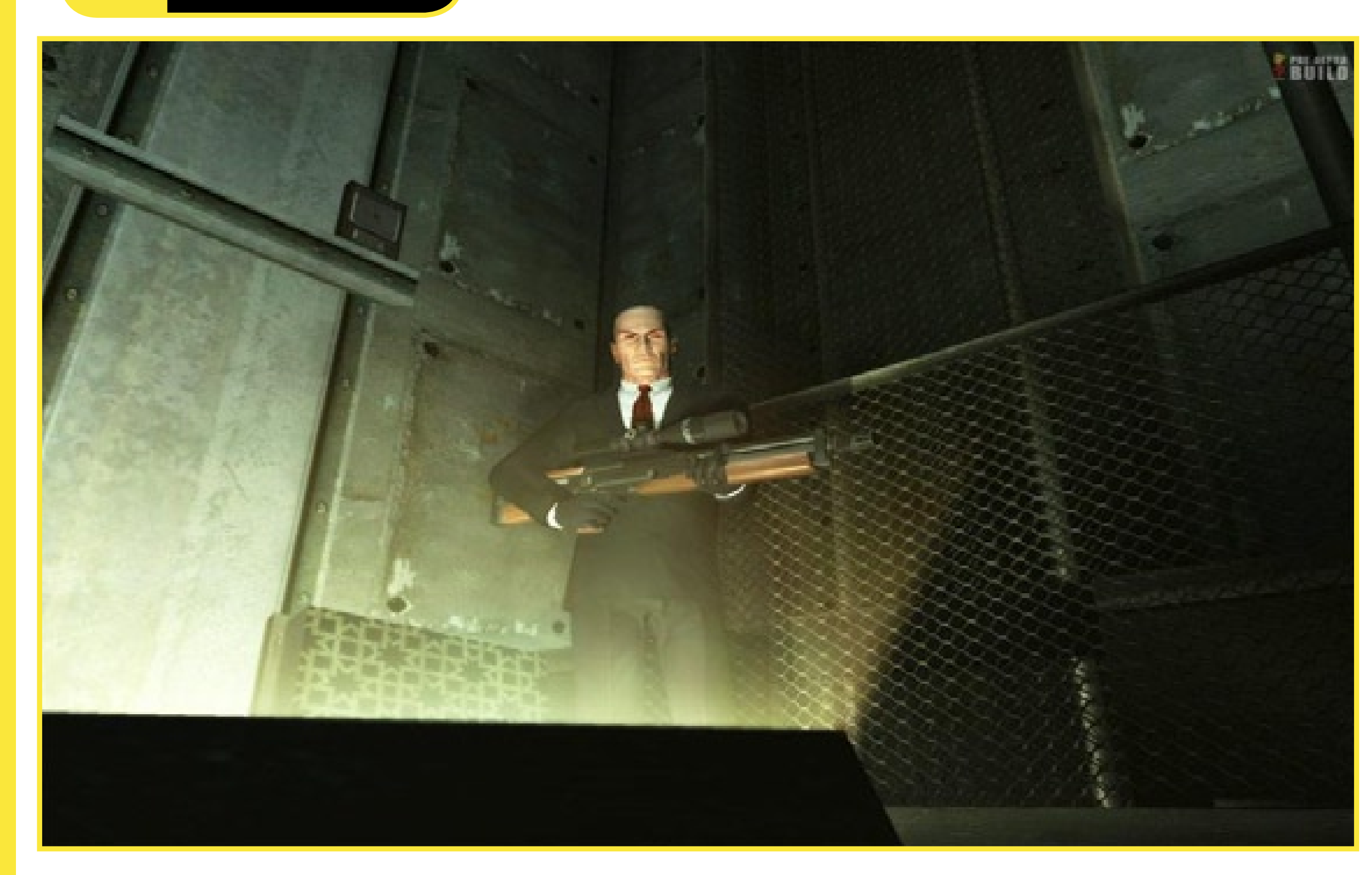
Recientemente Activision informó la posibilidad de crear nuevos juegos basados en las películas de Spider-man, al llegar a un acuerdo con Spider-Man Merchandising L.P. y Sony Pictures Consumer Products Inc. Por el momento se está realizando "Spider-man 3", que saldría aproximadamente en Mayo del 2007.

HITMAN: BLOOD MONEY

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: Otoño 2006
Demo: No disponible
Género: Stealth - Acción
Compañía: IO Interactive
Distribución: Eidos

NUEVAS ANDANZAS DE LA PELADA PELADILLA

POR Matias Leder



Con un planteo más profundo, una historia más sólida y un lavado de cara –aunque no mucho– otro Hitman llegará a nuestras ya bastante ensangrentadas PCs, aunque sin hacer mucho ruido.

La premisa en esta nueva entrega nos pone a pelear contra otros asesinos a sueldo de la competencia –después de todo el monopolio es aplicable a cualquier cosa–, tanto eliminando a agentes y “bosses” como evitando que ellos puedan completar sus objetivos, protegiendo a gente con una recompensa colgando de sus cráneos.
La trama fue pensada y desarrollada más profundamente en esta cuarta entrega, haciéndonos controlar menos el gatillo pero más la lengua del agente 47, obteniendo información hablando con la gente en los alrededores. Los resultados de cada misión influirán en muchos más aspectos del juego (¡incluyendo las pantallas entre niveles!). Así, todo cambiará dependiendo de la acciones tomadas por nuestro silencioso, tétrico, a veces malvado y calvo matón.

El dinero no es todo... ¿A quién queremos engañar?

El dinero que ganemos al final de cada misión dependerá del despelote que armemos, así que se nos premiará por ser silenciosos. Aunque siempre podremos recurrir a armarios y casilleros para esconder los fiambres, tarde o temprano alguien los va a encontrar y eso es plata que va a parar a “limpieza” y que sale de nuestro balance. El dinero ES importante, ya que puede cambiarse por bienes y servicios. En el juego serían por unas diez a quince mejoras para las armas, sobornos por información o por “no vernos pasar”, por ejemplo. También tendremos que tener presentes detalles como que si terminamos nuestra misión disfrazados, tendremos que comprarnos otro traje.



Así como las misiones en Contracts eran más extensas que las anteriores, aportando objetivos primarios, secundarios y terciarios, esto se mantiene en Blood Money, todos ellos visibles en un similar mapa interactivo. Como dije antes, ahora estaremos compitiendo con compañías rivales de “encargos” y tendremos que sabotear sus planes, impidiendo que alcancen sus objetivos. Claro que ellos tampoco son santos y se dedicarán a entorpecer nuestras misiones, ya sea tratando de llegar ellos antes o de salvar al desgraciado en cuestión.
De nuevo, las misiones se pueden llevar a cabo de muchas maneras diferentes: en una misión tendremos que evitar que dos personas intercambien un maletín; para esto podremos desde poner una bomba en uno de los maletines y hacerlo con ruido, o atrapar a uno de los dos y hacernos pasar por él en el encuentro, y si bien la segunda es más difícil, podríamos sacar información para una misión más adelante.
En cuando a la dificultad, IO comentó que añadirían un modo “Rookie” o principiante. Esto reduciría la IA del juego, al igual que la dificultad de los tiroteos. Con esto, muchos podrían iniciarse en el mundo Hitman, aunque los seguidores del juego sólo aceptarán jugarlo en dificultades superiores.


¡Es un simio!

Una Parca más flexible.

El Pelado pasó un tiempo entrenando, por lo que se ve, y se aprendió varios movimientos nuevos, pudiendo ahora colgarse de balcones o trepar a uno más arriba; escalar por alambrados, escaleras o por los huecos vacíos de un ascensor; tomar cadáveres –o futuros cadáveres– como escudos humanos y después tirarlos a un pozo/tacho de basura/armario o lo que encuentre. Aunque esto ya estaba anteriormente, el número de lugares donde podemos hacerlo se incrementó y mucho.

La inteligencia artificial, así como el nuevo sistema de notoriedad creado por IO es genial, agregando aún más posibles reacciones a nuestras acciones, que incluyen desarmar enemigos, disfrazarse o arrojar objetos para distraer. Pero supongamos que tiramos nuestro maletín para atraer la atención de un guardia, éste lo abre y encuentra nuestro rifle sniper... ¡UPS! Sonará hasta la alarma de incendio de nuestro departamento. Esto afectará nuestro balance monetario, y así el sistema nos premia o castiga por nuestro accionar en cada misión.
Gráficamente la serie Hitman siempre fue hermosa, cada versión nos daba un “Tobías Ripper” (sí, el pelado, ¿no se acordaban?) más siniestro, unos escenarios más detallados y más completos, y un control de la física notable (Hitman: Codename 47 tenía una física bestial para su época). Ahora tenemos todos los chiches visuales de un juego, con un motor que permite de tres mil a cuatro mil personajes a la vez en pantalla, completamente en 3D, completamente interactivos, pudiendo interactuar con ellos o dispararles a gusto.

A pesar de todas estas mejoras, el juego sigue siendo lento y pausado, donde ser Rambo no es una opción. Si eso es lo que buscás, este juego es para vos. El sistema de controles será idéntico a versiones anteriores, más allá de un par de agregados, pero no nos guardaría ninguna sorpresa, aún cuando ahora hay muchas más cosas con las que interactuar. Los nuevos movimientos, gráficos mejorados y una historia más profundamente detallada son esperanzadores, pero eso lo sabremos el próximo otoño. En ese entonces me encontraré sobre algún tejado, con mi rifle sniper esperando que algún model parecido al jefe de redacción pase caminando por ahí.

El diario del día

Entre niveles podremos leer el diario del día –la primera página al menos– y ahí se podrá ver el resultado de nuestra misión e información sobre la siguiente, o tal vez una pista de alguna próxima. Así, si en la primera misión en Las Vegas dejamos cinco paquetes en un ropero, un titulo en la primera plana seria “cinco misteriosas muertes en un hotel de Las Vegas, las circunstancias se desconocen”


I love Las Vegas

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 16/12/2005
Demo: No disponible
Género: Deportes
Compañía: Neversoft
Distribución: Neversoft

ADRENALINA SIN LÍMITES

POR Matias Leder



Tal vez no sin límites; la gravedad sigue estando ahí, pero nada más nos detendrá en este nuevo Tony Hawk que ya debutó en las consolas. Todavía no creo lo que ofrece esto: toda una ciudad, sin tiempos de carga, para hacer lo que queramos. ¡Es un sueño hecho realidad! Mis manos tiemblan. Justo cuando estaba pensando en volver a instalar el glorioso, genial, orgásmico Tony Hawk's Underground 2, me topé con esto y ahora no puedo esperar. ¿Cómo que todo un mes? ¿Donde dejé mi máquina del tiempo? Quiero jugar ya al nuevo Tony.

¡Soy libre! ¿Ahora qué?

Por primera vez en un juego de Tony Hawk tenemos a nuestra disposición un universo enorme, totalmente libre para explorar y lo mejor de todo, expansible. Ya no más esos individuales -aunque excelentes- niveles, ahora toda una ciudad será nuestro patio trasero. Incluso agregaron un argumento esta vez: como un skater de un pueblo pequeño, estamos hartos de los policías impidiéndonos patinar y de nuestra familia diciéndonos que somos unos inútiles. Nos tomamos el primer colectivo que encontramos. ¿Destino? Los Ángeles. Como todo pibe de pueblo que va por primera vez a una gran cuidad (lo sé por experiencia propia) a 30 segundos de bajarnos del colectivo nos asaltan y nos dejan en bolas. A partir de ahí y junto a Mindy, una chica que conocemos en el viaje y que oficiará de nuestra guía, deberemos hacernos un nombre en esta enorme ciudad. Para esto tenemos todo tipo de objetivos, desde desafíos personales hasta ganar sponsors y participar en competencias.

Neversoft siempre logró capturar toda la cultura skater magníficamente en sus juegos, pero esta vez va mas allá, haciéndoles un homenaje a las leyendas del skate de los '80, los que comenzaron todo. Así como en la música, incluye ese punk ochentoso que caracteriza a este estilo de vida.

Irreal como la vida misma

Algo que estuvo en estos juegos desde el vamos es el poder crear nuestro skater virtual y las combinaciones son tantas que ver dos skaters iguales sólo pasaba si era a propósito, y aun así era jodido. Ahora la variedad es aún mayor: podemos recorrer toda la cuidad y en cada negocio encontrar cosas diferentes – ropa, protectores, patinetas, accesorios y diferentes peluquerías que nos decorarán el bocho a gusto.

El repertorio de trucos se amplió y ahora se puso un mayor cuidado en cómo se ven. Si bien antes la mayoría estaba bien animada, en otros la patineta se movía muy "mecánicamente". Ahora todo se ve mucho mas real.

La cuidad está animada de forma que parece viva: tendremos estaciones de radio con locutores y música de Del, Bloc Party, The Doors, Public Enemy, Scissor Sisters, Felix da Housecat y The Saint – incluso algunas bandas de punk actuales hicieron covers de temas setenteros. Y el apartado sonoro no está completo sin los geniales efectos de sonido que cada Tony Hawk trae. Cada vez se escuchan mejor y esta vez no es la excepción: tanto los sonidos de la patineta y los efectos de los golpes como las voces de NPCs y protagonistas en las versiones de consolas son excelentes y en nuestra querida PC sólo podremos esperar una mejor calidad, como Neversoft nos tiene ya acostumbrados.

Los objetivos de cada versión siempre eran cada vez más variados, pero nunca mucho. Esto no es necesariamente malo, porque un 10%



Llevando lo bestial a un nuevo nivel.



Las bicis son un juego aparte.

de la dificultad era el objetivo en sí y el resto dependía del terreno que lo rodeaba; así podíamos intentar completarlo de muchísimas formas diferentes y en cada intento conocer nuevos lugares, combinaciones y demás. Ahora, con un escenario gigantesco, esto se amplía indefinidamente, ya que además de los objetivos planteados por el juego podremos crearnos los nuestros propios, ya sea con el editor o a fuerza de voluntad, clavando trucos en las fachadas de los edificios, en medio de parques y en el patio de una escuela.

Un juego dentro de un juego

Neversoft nos preparó muchos agregados en esta versión y el mayor de todos sin duda es la BMX. Ahora además de la patineta, podemos subirnos a una bici y, con ella, realizar todo tipo de trucos específicos Prácticamente es un juego diferente, incluso los controles serán otros.

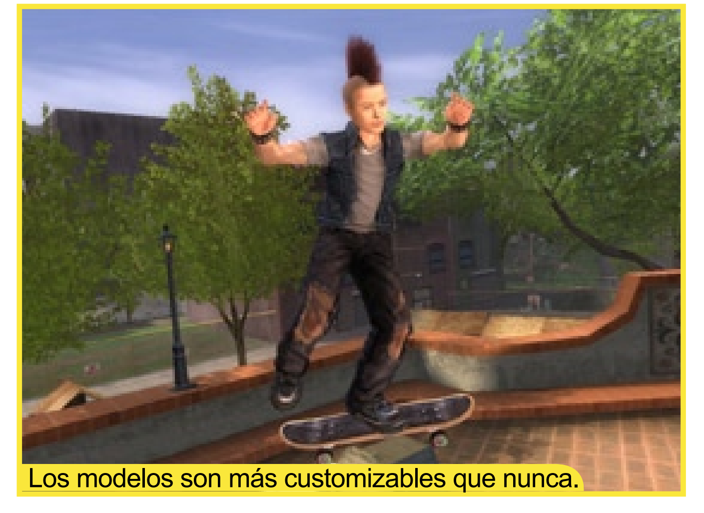
También contamos con el modo Classic, que nos pondrá en los mapas de los Tony Hawk anteriores, con todos sus objetivos y desafíos, pero con el aditivo de usar nuestro personaje del modo historia, con todos sus stats, trucos y chucherías. El juego es customizable al infinito. Podemos crear nuestros propios parques, logotipos, diseñar la ropa, la tabla, TODO -en los anteriores se podía hacer esto modificando los sprites directamente, pero ahora es una herramienta, ideal para los que no se quieren dar tanta maña-. Y al igual que en Underground 2 podemos crear nuestros propios movimientos, aunque ahora se mejoró el aspecto y ya no se ven tan robotizados como antes.

¿Qué más decir? Cada juego de Tony Hawk me envició tanto que nadie lo creía. Llegué a terminar el Tony Hawk's Pro Skater 3 23 veces seguidas. Cuando me dijo "no queda nada más por habilitar" lo desinstalé y al otro día lo reinstalé y lo terminé 23 veces seguidas otra vez. Tony Hawk's Underground 2 estuvo instalado en mi PC hasta un formateo no deseado hace poco. Estos juegos son vicio, de lo mejor que hay.

Tengo mucha fe en esta nueva entrega, pero recién a mediados de diciembre se sabrá si cumplirá las expectativas. Crear un mundo tan enorme puede acarrear contras, como tener que viajar largas distancias para llegar a donde queramos ir, pero si en el camino hay objetos para hacer trucos será algo llevadero.

Uno pensaría que teniendo ya a la vista notas sobre el juego en las consolas podría pensar que ya se va a saber lo que se viene, pero los Tony Hawk anteriores eran muy superiores en su versión PC, aprovechando más las capacidades de ésta. Más mapas, más detalles y un juego más customizable. El hecho de salir tiempo después que la versión de consolas no significaba tiempo de ocio para los programadores – realmente lo aprovechaban. Si en esta entrega se acomodan las pocas quejas que los consoleros manifestaron, estamos hablando de un nuevo clásico de este género que Neversoft puede llamar propio.

En cuanto a soporte multiplayer, las versiones PC de los anteriores contaban con variados y fabulosos modos multijugador, pero en este caso ¿Podríamos hablar de servidores de Tony Hawk con un universo persistente? Es un sueño difícil pero posible. Seamos optimistas, sería un nuevo género y se llamaría MMOXSG (Massive Multiplayer Online Xtreme Sport Game) y yo seria su dios y... Nada, me voy a patentar la idea.


Los modelos son más customizables que nunca.


Volando sobre un pedacito de Los Ángeles.

RAGNAROK 2: THE GATE OF THE WORLD

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 31/12/05
Demo: No disponible
Género: MMORPG
Compañía: Gravity Corporation
Distribución: Gravity Corporation

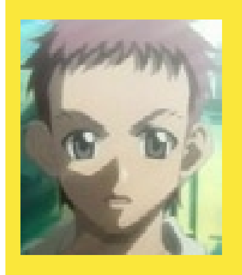
OTLO VICIO OLIENTAL

POR Matias Leder



Ragnarok 2, la secuela del popular juego masivo multiplayer (MMORPG) Ragnarok Online –basado en el manga "Ragnarok" escrito por Myung-Jin Lee– debutó frente a un hambriento grupo de seguidores en el Tokyo Game Show.
Esta nueva entrega está realizada completamente en 3D, mientras que en su predecesor, personajes, monstruos y objetos eran Sprites en 2D sobre escenarios en 3D.
Aunque varios fanáticos expresaron que el traspaso del 2D al 3D llevaría a perder el estilo animezco del juego, el comportamiento de al menos un fanático que logró probarlo en el Tokyo Game Show indica que la transición será ampliamente aceptada.
Para agrado de varios –y como demostró este fan– la cámara se puede colocar de forma que se vea todo. Y digo todo, incluido debajo de la falda de los personajes femeninos, y aparentemente los diseñadores pusieron especial esfuerzo en lo que se ve ahí. Cada polígono sobrante fue a parar bajo la ropa. ¡Es por eso que el 3D fue inventado!

Ragnarok the Animation



¿Cuántos juegos puede jactarse de tener su propia serie de anime? Ragnarok The Animation cuenta una historia medianamente potable y abarca el juego casi completamente, siguiendo la vida de dos personajes mientras suben niveles, cambian clases, derrotan MVPs, y mostrándonos el mundo que vemos cuando estamos jugando, de otra forma.

Por otro lado no hay mucha información sobre si habrá nuevas clases o sobre qué modificaciones tendrán las que ya existían, pero viendo varias imágenes se pueden apreciar que la estética de cada clase se conserva y son fácilmente reconocibles aún en 3D, aunque por ahí se dejaron ver un par de armas de fuego y un enorme martillo para el Blacksfmiuyth. Perdón, la baba en el teclado hizo resbalar mis dedos.
El diseño de los escenarios conserva su estilo pero aumentando la calidad de muchos niveles, preparándolos para una cámara totalmente libre que no existía en el anterior.

Sin duda, aparte de su estilo manga/animezco, lo mas atractivo de Ragnarok Online fue y será lo dinámico de sus combates, donde la habilidad del jugador importaba tanto como su equipo y nivel. Este aspecto aparentemente será conservado (o habrá tabla). Un intento anterior de la misma compañía de incursionar en el 3D fue R.O.S.E. (Rush On Seven Episodes), un pobre clon del aún más pobre Lineage 2. A pesar de muchas buenas ideas, el juego aburría, los combates eran poco emocionantes y repetitivos y tarde o temprano todos terminaban volviendo a Ragnarok Online.
Otra cosa a destacar era su música que, aunque simple, siempre acompañaba al escenario donde estuviéramos, haciendo la experiencia de juego más relajante mientras corríamos desesperados tras haberle pegado a algo que era mejor no molestar =3. En esta ocasión Yoko Kanno es la encargada de unas noventa pistas de audio para el juego. ¿Quién es Yoko Kanno? Sólo diré que compuso para algunos animes como Cowboy Bebop, Macross Plus y Escaflowne, entre una larga lista, además de varios juegos.

Con una fecha de salida estimada para el 31 de diciembre de este año, Ragnarok 2 es uno de los MMORPGs más esperados –a pesar de lo que podrían pensar, Ragnarok Online aún está entre lo más alto en Asia–. Otro dato a destacar es que se lanzará a la vez en Norteamérica, Japón y Europa, por lo que podríamos esperar una versión en español.

ROGUE TROOPER

FICHA TÉCNICA:
Fecha de salida: 2006
Demo: No disponible
Género: Acción / Arcade
Compañía: Rebellion
Distribución: SCI

OOOOTRO JUEGO DE TIROS...

POR Juan Marcos Victorio


El casco modelo Carlín Calvo hackeando una terminal.

Rogue Trooper es otro juego más de acción en tercera persona, con un estilo muy consolero -no les extrañe que está anunciado para Play 2 y Xbox, aparte de PC-, en el cual personificamos a un súper soldado, genéticamente retocado para ser el mejor entre los mejores.
Estamos en el futuro, el mundo es un caos, hay guerras, contaminación, la tierra está semi-destruida, en fin: un escenario conocido, recauchutado, y del cual ya estamos bastante cansados.

Es como un pitufo, pero GIGANTE

Como verán en las screens, nuestro amiguito tiene la piel color azulete, quizás para ocultarse fácilmente en la oscuridad, pero no dejo de pensar en lo tonto que es teñir de color a un soldado que supuestamente debería intentar pasar de incógnito, ya que el juego tiene matices del género "stealth".
Más allá de los chistes, Rogue Trooper ofrece ciertas características que podrían llegar a diferenciarlo del resto. Sucede que éramos parte de un equipo, del cual somos el único sobreviviente, pero de todas formas podemos contar con nuestros compañeros en los momentos difíciles. ¿Cómo es esto? Simple: partes de nuestro equipamento contienen chips con las personalidades de los tres amigos caídos. A pesar de lo loco que suena esto, si se implementa bien puede ser una idea muy original.
Por ejemplo: nuestra arma tiene la personalidad de uno de nuestros ex team mates, y gracias a ello podremos dejarla como una torreta fija, que apuntará automáticamente y disparará solita a los enemigos. Nuestro casco, por otra parte, nos ayudará a hackear, por lo que deduzco que debe tener el chip de Carlín Calvo incrustado. Del restante compañero aún no hay data que especifique las funciones en que nos apoyará, pero se sabe que será en nuestra mochila.
Quizás funcione, quizás no, pero la premisa es cuanto menos interesante.


Parecían pacíficos los pitufos, eh.

- Señor, ¿a cuál le disparamos?
- ¡Al grandote de AZUL, idiotas!

Sigo pensando que la idea del soldadote azul es más que estúpida. Bueno, pasemos adelante.
Aún falta para que el juego esté terminado, y más aún para que llegue a nuestras manos. Por lo poco que se puede ver en las escasas screens que hay disponibles, los gráficos no son la octava maravilla, pero tampoco apestan.
Lo que sí da un poco de miedo es que el game termine siendo un port de su versión de consola. Dado el desarrollo y la mecánica de juego, las texturas algo lavadas, la vista en tercera persona y otras particularidades del mismo, esto se ve como una posibilidad amenazante.
Por otro lado, la gran cantidad de títulos de acción similares que salen probablemente lleve a Rogue Trooper a pasar sin pena ni gloria por los monitores de nuestras PCs.
Esperemos lo mejor, que los desarrolladores puedan captar la esencia de lo que proponen, redondear un motor que funcione bien, dotar al fichín de una historia que al menos nos entretenga y de esa manera brindarnos una experiencia interesante y amena, para que cuando lean la review de Roque Trooper en un futuro número de Gaming Factor, les den ganas de salir a comprarlo.


Ficha Técnica:
Fecha de salida: 01/02/06
Demo: No disponible
Género: RPG
Compañía: Bethesda
Distribución: Bethesda / 2K Games
Bienaventurados seais, vosotros quienes estais por embarcarse en una de las mas asombrosas aventuras de todos los tiempos. Preparaos, pues las puertas del Oblivion han sido abiertas y el final de los tiempos se acerca, a menos que un valeroso heroe sea capaz de hallar al heredero al trono, antes de que todo se haya perdido en el Oblivion.
The Elder Scrolls IV
OBLIVION

The Elder Scrolls IV OBLIVION

Por: Diego Beltrami



El infierno se desata en la tierra, literalmente, y ustedes deben enfrentarse a hordas tras hordas de enemigos salidos del agujero más profundo en la tierra. Eso es Doom 2: Hell on Earth. Pero si a esa trama la traspasamos al fantástico universo de The Elder Scrolls nos encontraremos con lo que promete ser uno de los mejores juegos en existencia, y si tenemos en cuenta que es la continuación del fantástico Morrowind, la verdad es que posibilidades tiene de sobra.



Una prisión, parte cuatro

Para variar, nos encontramos muy cómodos en nuestra agradable y confortable celda en el Palacio Real cuando de repente un guardia interrumpe nuestra profunda meditación sobre los crímenes que nos llevaron ahí – principalmente meditamos sobre cuál fue el crimen que nos llevó hasta ahí, ya que no sabemos nada de nada. Resulta que hay asesinos intentando llegar al Emperador Uriel Septim y junto a sus Blades intentará escapar por un pasadizo secreto que casualmente pasa por nuestra celda. Lo más curioso es cuando el Emperador mismo parece reconocernos, que nos ha visto en sus visiones nos dice. Es así como nos unimos a la banda de forajidos y comenzamos la huida del palacio. Poco podíamos llegar a saber que el Emperador sería asesinado frente a nuestros propios ojos y que con su último aliento nos encargaría la misión más importante de todas. Deberemos destruir el anillo de Saurón y así salvaguardar toda la Tierra Media, eso o encontrar al heredero al trono antes de que el mismo Infierno acabe por destruir el reino. Es así como de forma épica dará inicio nuestra aventura por Cyrodiil, la principal provincia de Tamriel (el mundo de The Elder Scrolls).

I'm too sexy for my shirt

En esa primera parte se llevará a cabo la personalización de nuestro personaje. Para empezar, como es clásico, dependiendo de cómo nos desenvolvamos y desde qué ángulo resolvamos los problemas que se nos presenten durante el escape con el Emperador, el juego nos recomendará uno de los tres posibles caminos a seguir en Oblivion. Estas son las principales clases: guerrero, mago o ladrón. De esas tres clases principales se desarrollará el resto y es posible completar el juego ateniéndonos únicamente a las habilidades correspondiente a nuestra clase, a diferencia de Morrowind, donde la magia era muy poco poderosa.

La personalización de la apariencia es mucho más profunda. Esta vez podremos determinar con distintas barras que nos permiten realizar cambios graduales en todos los aspectos que queramos. Si deseamos que nuestro Imperial parezca que haya tomado mucho sol o que se haga pasar por un Redguard simplemente moveremos una barra que nos permite oscurecer o aclarar el color de piel y ¡voila!. Lo mismo se aplica a las diferentes partes de la cara, como el color de ojos, tamaño y forma de la nariz, el largo del pelo y un largo etcétera, gracias a la implementación de la tecnología de FaceGen. Una mala es que no habrá vello facial, así que olvídense de ser la representación de Gandalf en Tamriel.

Las razas serán exactamente las mismas que encontramos en Morrowind. Tendremos a los humanos (Redguard, Nord e Imperial), los elfos, (Dunmer, Altmer y Bosmer –el pesado de Fargoth–), los orcos y las razas bestiales, los gatos Khajit y los Aragonians. Estas dos últimas razas ahora tendrán un caminar normal y por ende podrás usar botas, a diferencia de lo que sucedía en Morrowind.

Hay algunos rumores acerca de la inclusión de algunas nuevas razas, pero hasta ahora Bethesda no ha confirmado nada y parece no querer saber nada con nuevas razas.

Tendremos 21 skills (o habilidades) a nuestra disposición, de las cuales siete pasarán a ser nuestras habilidades mayores, a las que seleccionaremos según mejor consideremos para la clase que deseemos personificar.

Una vez que terminemos la parte inicial del juego, donde configuramos todo lo concerniente a nuestro personaje, se nos presentará una pantalla donde confirmamos o podremos realizar algún cambio

Voces desde el Oblivion

El juego cuenta con más de cincuenta horas de dialogo grabado, con la participación de celebridades como Patrick Steward, quien está poniendo su voz en cada lugar posible, Sean Bean (Boromir en las películas de El Señor de los Anillos) o Linda Carter (la Mujer Maravilla).







(o cambiar todo) y ahí empieza la verdadera aventura.

Libertad, dulce y sabrosa libertad

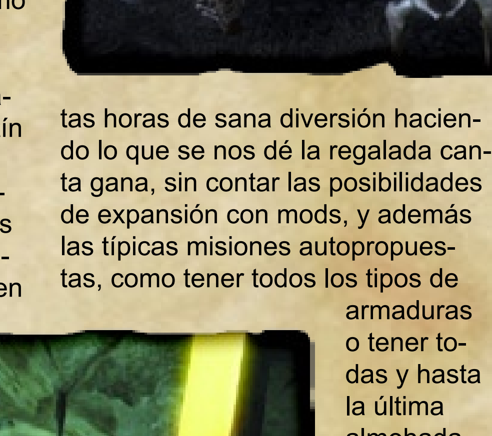
Este es un párrafo dedicado a William Wallace. Si algo es característico de esta saga es su libertad. Oblivion no va a ser la excepción. Desde el momento en que dejemos al emperador ahí tirado tendremos la posibilidad de hacer lo que se nos dé la regalada canta gana.
Y miércoles que se nos va a dar la regalada canta gana de hacer cosas, más teniendo en cuenta que la provincia de Cyrodiil es aun más grande que Morrowind (16 millas del primero contra las 10 del segundo), lo que no es poco decir. El único problema, que si bien no es grave, queda feo, es que Cyrodiil, al ser una provincia, no tiene algún limite natural que corte todas las fronteras, así que desafortunadamente Bethesda decidió ir por el camino fácil: paredes invisibles y un cartelito que dice “llegaste al tope, volvé o te cagamos a bifes”, o algo así. Por lo menos se hubieran jodido con poner una cabina de peaje o algo por el estilo.



Tendremos climas de todo tipo, además de encontrarnos con frondosos bosques generados a partir de una tecnología llamada SpeedTreeRT, que además de generar árboles realistas permite que estos reaccionen creíblemente al clima y a las diferentes fuerzas físicas contra las que se enfrentan.
Y no sólo por la extensión del terreno podemos considerar “grande” a la locación de Oblivion. El juego consta de más de 1500 NPCs (Non Playable Characters, o Personajes No Jugables, los monigotes controlados por la inteligencia artificial que nos encontramos en todo juego) sin contar los bandidos generados al azar que nos encontraremos en algunas de las cavernas que nos encontraremos por ahí. Que por cierto, son más de doscientos calabozos los que nos encontraremos a lo largo de Cyrodiil, todos hechos a mano por la gente de Bethesda.
En estos calabozos encontraremos trampas, pero no como las trampas de las puertas o cofres de Morrowind que activaban algún hechizo; estas son trampas físicas, con objetos en movimiento y que pueden llegar a causar un serio daño si no somos lo suficientemente ágiles para esquivarlas una vez activadas. Las trampas pueden ir desde una pared de pinches que se nos viene encima a cuchillas que se mueven de lado a lado. Lo interesante de esto es que podríamos llegar a activarlas utilizando arco y flecha, y lo más interesante es que podemos activarlas cuando un enemigo pase cerca.



No sólo eso sino que seguiremos encontrando Daedric Shrines donde podremos aceptar misiones de los Daedra, unos poderosos seres no muy santos que digamos, pero que recompensan muy bien los mandados.
En toda la provincia de Cyrodiil encontraremos nueve ciudades principales, en donde se llevarán a cabo festividades especiales a las que podremos asistir (eso gracias a un mod oficial que será distribuido por la gente de Bethesda), así como también tendremos la posibilidad de comprar una casa en cada una de estas ciudades, donde cómodamente podremos alojar todo el botín que iremos roban... recolectando a lo largo del juego. Incluso podremos adquirir objetos con los cuales decorar nuestras viviendas. Rumores de posters de Gaming Factor en el juego no han sido desmentidos todavía.
La cantidad de ítems que podremos llegar a encontrar es simplemente enorme, eso sin contar también los distintos objetos con los que podemos interactuar, como plantas. Ya sólo los libros son más de 400.
Sin duda alguna la soberanía de los números es impresionante, y las cifras que se nos presentan en Oblivion no se las puede considerar menos que eso. Con más de 150 misiones que en las que podremos encaminarnos tenemos diversión asegurada para más que un buen rato. Nos dicen que si seguimos la misión principal al pie de la letra y sin ninguna distracción, la misma puede llegar a durarnos unas 20 horas, pero que el juego en general nos puede propinar más de doscientas horas de sana diversión haciendo lo que se nos dé la regalada canta gana, sin contar las posibilidades de expansión con mods, y además las típicas misiones autopropuestas, como tener todos los tipos de armaduras o tener todas y hasta la última almohada del mundo (eso es una historia real).





Hay misiones de todo tipo, incluso podemos elegir ayudar a algunas de las cinco diferentes Casas luchando por el poder en Cyrodiil luego del fallecimiento del Emperador. La gran cagada de esto es que no podremos unirnos a ninguna de dichas Casas.

Pero si queremos unirnos a algunas facciones todavía encontraremos los clásicos Mages, Thieves y Fighters Guild (Gremios de Magos, de Ladrones y de Guerreros) además de otras tres facciones: los Blades, la guardia especial del Emperador; La Hermandad Oscura, un grupo de viciosos asesinos que para unirnos a ellos deberemos asesinar a un inocente; y por último tenemos la facción de la Arena, donde podremos batallar por dinero en combates de gladiadores, emulando a Maximus y por qué no a Obelix en sangrientas luchas.
Para las misiones ahora tendremos un compás que nos indica dónde se encuentra el lugar a donde tenemos que ir o nos indica la ubicación de algún NPC importante, muy similar a lo que es el compás de los juegos de la serie Grand Theft Auto. Esto fue algo que desagradó mucho a los fanáticos de la serie, ya que facilita demasiado el juego y le quita muchísima de la gracia, que está en la exploración e interacción con otros personajes. Afortunadamente para ellos –y para mí también– esta opción se puede desactivar fácilmente.





A lo largo del juego nos encontraremos con siete batallas de grandes proporciones. Esto quiere decir que serán unas particulares batallas donde se enfrentaran más que los normales seis u ocho NPCs, dando lugar a combates mucho más épicos y emocionantes.

Vayamos a tomarnos unos mates

Los NPCs lucirán más vivos que nunca en esta nueva entrega, ya que la gente de Bethesda viene trabajando muy arduamente en lo que prometen será una gran revelación: La Radiant AI (de inteligencia artificial). Esta nueva forma de IA se basa en que cada NPC tiene necesidades que satisfacer, por lo que desarrollará su propia agenda de cada día, en donde trabaja, se alimenta, habla con otros NPCs, etc., todo en tiempo real y, lo más importante, sin scripts. Es una apuesta arriesgada, pero si lo que nos mostraron es verdad, sencillamente va a ser algo espectacular. También hay montones de parámetros a los que se atienen, incluso un NPC reaccionará de manera diferente a otro dependiendo de la raza, es así como un Altmer no va a hablarle igual a un Bosmer que a otro Altmer, o como cualquier persona no va a tratar igual a Fargoth que al resto de seres civilizados.

Así es como también reaccionarán diferente a nosotros según nuestros dos medidores principales: fama e infamia. Por cada acción noble que realicemos aumentará nuestro medidor de fama, y la gente nos respetará y admirará. Por el contrario, si nos dedicamos a hacer mocos y a basurear gente, nuestro medidor de infamia será el que aumente, y así los NPCs nos tratarán con desprecio y hasta nos podrían llegar a dar caza.

En la E3, Bethesda había mostrado un sistema de interacción que funcionaba como un mini-juego – cuando navegábamos por las diferentes opciones de diálogo podíamos ver por anticipado la reacción que tendría el NPC a dicha frase. Pero ahora resulta que Bethesda se deshizo de dicho sistema y arrancó con otro totalmente nuevo, del cual no se ha dicho mucho, por no decir nada.

Uno de los problemas de Morrowind es que de repente podríamos llegar a entablar combate con un NPC para que, luego de asesinarlo, nos saltase un mensaje diciendo que era un personaje importante para la historia principal, dejándonos con la única posibilidad de cargar un juego anterior, que era jodido si no grabábamos seguido. En Oblivion lo solucionaron haciendo que los NPC mientras tengan importancia no pueden morir, simplemente caen inconscientes al piso. Esto hace que luego de un rato vuelvan a levantarse únicamente con una gran bronca hacia nosotros por "matarlos". Obviamente que luego de completar su importante rol en la historia pierden dicha inmortalidad, dándonos la posibilidad de patearles sus apestosos traseros.





He-Man vs Gandalf

El sistema de combate ha sido totalmente eliminado y empezado desde cero. Bethesda quiso dejar atrás el combate a lo playmovil de Morrowind, así que en esta ocasión nos encontraremos con uno más dinámico, donde el principal cambio se da en cómo se maneja el daño y los impactos. Para empezar ya no hay una tirada para ver si pegamos o no; ahora si apuntamos correctamente y la espada choca contra el enemigo hay impacto, independientemente de alguna tirada.

Hay nuevos tipos de ataque, como por ejemplo si mantenemos el botón de ataque presionado "cargaremos" el arma y al soltarlo realizaremos un ataque mucho más poderoso. También tendremos combinaciones con diferentes skills – movimientos especiales que iremos ganando al ir aumentando de nivel en las diferentes skills, como un ataque que paraliza al enemigo.

Otro de los mayores cambios que se hicieron al sistema de combate es que ahora el bloqueo es manual, es decir que –por como debería venir por defecto– con el botón izquierdo del mouse atacamos y con el derecho bloqueamos a placere. Ojo que estar bloqueando resultará en algunas penalizaciones de movimientos (no podremos correr) así como para bloquear exitosamente un ataque deberemos estar enfrentando al oponente. Se puede bloquear usando escudos, armas o incluso las propias manos, claro que esto último conlleva el problema de que no absorberá el daño producido por armas blancas, sólo sirve en combates cuerpo a cuerpo.

Una nueva opción que figura en los combates es la de rendición. Nuestros enemigos, si así lo desean (basándose en su disposición

Para comerte mejor

En Oblivion podremos llegar a practicar el Vampirismo, con unos ligeros cambios. Esta vez, mientras nos alimentemos de la gente podremos caminar durante el día y tener una apariencia normal. El problema es si no nos alimentamos. Nuestra apariencia se deformará y luciremos monstruosos, así como también seremos vulnerables a la luz solar.

Desafortunadamente anunciaron que no habrá ningún tipo de licantropía o similares, quizá se deje para una futura expansión como Bloodmoon, el futuro es incierto.









para pelear, su estado físico, etc.), pueden rendirse. Si aceptamos el combate termina ahí y le damos la oportunidad al pobre diablo de salir rajando. Claro que así como nuestros enemigos pueden pedir nuestra misericordia, también lo podremos hacer nosotros llegado el caso. Obviamente las criaturas nos mirarán con cara curiosa antes de devorarnos vivos en caso de que nos rindamos ante, por ejemplo, un Daedroth.
Como la gente de Bethesda desea que en su juego la gente que elija otros caminos, como el de la magia o el subterfugio, puedan desenvolverse en los combates sin tener que recurrir a actividades de guerrero, se han planteado varios cambios en la mecánica de juego referente a estos tipos de personajes.
Ahora la magia se regenerá dependiendo del nivel de willpower y los asesinos tienen bonus por atacar enemigos desprevenidos, generalmente teniendo la posibilidad de ignorar los valores de armadura del blanco y atacar directamente. Bethesda busca generar un juego más balanceado y que sea placentero para todos, sea cual fuera su forma de jugar.
Si con todo esto no les alcanza, Bethesda sigue ampliando las posibilidades. Podremos usar venenos para embadurnar nuestra arma, así cuando realicemos un corte con ella, nuestro enemigo resultará envenenado. Al igual que encantamientos que funcionan con impacto (se eliminó el encantamiento de objetos con propiedades benéficas hacia nosotros, así como los que servían para realizar hechizos a voluntad).

El daño se seguirá manejando como en Morrowind, o sea, nada de daño localizado sino que se maneja como un todo, al igual que los valores de armadura. Esto la gente de Bethesda dice que es por una cuestión estética –para los vanidosos que no les gusta usar casco– y por un tema de balance, ya que un golpe en la cabeza sería muy poderoso, tanto propinado por nosotros, como si somos nosotros quienes lo recibimos.

Sombras asesinas

Para el elemento de stealth del juego, colaboró con Bethesda Emil Pagliarulo, quien trabajó anteriormente en la serie Thief –así que el muchacho la tiene clara en el tema–. Pagliarulo y el resto del equipo de Oblivion realizaron muchísimos cambios en este aspecto del juego para facilitar el trabajo del asesino y del ladrón y hacerlo más interesante que lo que era en Morrowind.
Este nuevo sistema se basa en las sombras, el movimiento y el sonido que produzcamos para permanecer ocultos. Cuando lo estemos un ícono de un ojo aparecerá indicándonos que nadie puede vernos. Esto permite robar, esconderse e incluso los ataques sorpresa que mencionaba antes.
Otro cambio significativo es en el uso de las ganzúas (lockpicks).

Ahora al usar una ganzúa para abrir una puerta se da lugar a un mini-juego, similar a lo que se viera en Splinter Cell, donde deberemos modificar manualmente las trabas de la cerradura a fin de abrirla. A mayor dificultad, mayor la cantidad de trabas. Obviamente si no tenemos ganas de andar boludeando con un mini-juego podemos dejar que la computadora realice una tirada para determinar si fuimos exitosos al abrir la cerradura o no.

Siempre que en Morrowind éramos capturados luego de cometer un crimen teníamos la posibilidad de pagar la multa o nos veíamos obligados a realizar trabajos forzados en la prisión con una consiguiente perdida de stats.
En Oblivion las cárceles serán en tiempo real, es decir, cuando nos aprisionen nos meterán en una celda y deberemos realizar los trabajos forzados. Claro que también podemos intentar escapar de la prisión, usando la técnica que mejor se adecúe a nuestra manera de jugar. Es así como podremos usar un hechizo para robarle las llaves a los guardias, abrir la celda con una ganzúa o incluso esperar a que liberen a algún otro prisionero para escaparnos a puño limpio, son algunos ejemplos de las posibilidades que tenemos que, como suele ser en este maravilloso universo, son muy amplias.
Incluso nuestras pertenencias serán guardadas en un cofre como evidencia, por lo que podremos recuperarlas en caso de caer prisioneros.
Estando en la cárcel, nuestras stats empezarán a decrecer lentamente, menos nuestras habilidades para





Para que nos coman mejor

La cantidad de monstruos y criaturas es enorme. Son más de cuarenta criaturas, incluyendo las no-hostiles. Al principio batallaremos criaturas menores, como ratas gigantes, pero luego iremos avanzando en la “cadena alimenticia”, llegando a monstruos e incluso poderosos Daedra.
Lo bueno es que decidieron eliminar a los molestos Cliff Racers – al fin podremos caminar en una relativa paz.

TES: Construction Set

El editor más powa del mundo hace su regreso triunfal con Oblivion, manteniendo el sistema celular de Morrowind pero con muchísimas mejoras y nuevas características que lo hacen más fácil de usar.
Se han agregado herramientas para facilitar el manejo de diálogos, importar objetos de otros programas de modelado; incluso se han agregado las herramientas para generar el terreno y flora.
La gente puede construir niveles en planos totalmente alternativos (algo así como Tribunal para Morrowind, pero de en serio) dando mayores posibilidades a los modders.
Es exclusivo para PC, dando una razón más para conseguir el juego para nuestra amada plataforma. Después de todo, si Morrowind sigue vigente, es en gran parte gracias a su comunidad modder.



PREVIEWS

usar las ganzúas y de stealth, por lo que convendrá escaparse lo más pronto posible.

Ico el caballito valiente

Los caballos eran algo que todos extrañábamos y que faltaba en Morrowind, y que incluso varios mods trataron de solucionar. En Oblivion podremos comprar (o tomar prestado sin pedir permiso) cualquiera de las cinco diferentes razas de caballos que hay en el mundo. Estos caballitos nos permiten viajar más rápido que si fuéramos a pata, y son muy buenos complementando el sistema de viaje rápido entre ciudades.
El sistema antes mencionado sirve para ahorrarnos el tiempo de transición entre dos ciudades que ya hayamos visitado (para evitar cualquier exploit innecesario). Si bien para nosotros será un traspaso inmediato, el tiempo que nos lleva llegar de una ciudad a otra transcurre en el juego normalmente. Con un caballo, ese tiempo se ve ampliamente reducido. Útil para cuando tenemos que llegar a una batalla antes de que concluya o cuando andamos muy ajustados con alguna misión.
Volviendo al tema equino. Desafortunadamente se confirmó que no habrá combates montados. Eso sí, nuestro valeroso corcel puede ser atacado, para lo cual podemos comprarle una linda armadura (que será otro mod liberado por Bethesda).
Y no sólo podremos tener un caballo, sino que también podríamos llegar a adoptar un lindo y adorable perro, el cual no tendría ningún uso más que ser una linda mascota. Nuestro nivel de personalidad será un importante factor a la hora de relacionarnos con nuestra nueva mascota, así como también para que se sientan apegados, o no, a nosotros.



Magia potagía

No se ha comentado mucho sobre este apartado. Se ha visto que ahora se usan unas enormes varas para invocar hechizos además de obviamente la misma capacidad del mago.
Se otorgarán grandes poderes a cada raza. Se ha agregado la necromancia, o sea que podremos revivir enemigos caídos para que luchen a nuestro lado como nuestros sirvientes (¿hay algo más dulcemente macabro que esto?).
Algo que no todos van a bienvenir es la eliminación de los poderes Mark y Recall. Se adjudican varios exploits, por lo que decidieron reemplazarlos por otros poderes, como uno que nos permite realizar un viaje instantáneo u otros que nos permiten hacer rápidos escapes. También el mismo sistema de viaje rápido serviría para reemplazar a estos poderes, ya que el principal uso que le daban muchas personas era para llevarse rápidamente el botín de un lugar y volver para seguir saqueando.

Un gran ojo que todo lo ve

Gráficamente el juego es, como mínimo, espectacular. Ya todos hemos visto decenas de screenshots y nos maravillamos cada vez que una nueva es publicada. El motor cuenta con todas las modernas tecnologías como HDR (High Dinamic Range, la nueva característica del Source Engine), sombreado dinámico y todas esas cosas que hacen que nuestras placas agonicen lentamente.
Encontraremos cosas como climatología dinámica que varía dependiendo de la zona, siendo fiel a las condiciones climáticas que corresponden a la topología del lugar.
En nuestro personaje veremos las armas que carga, la espada y su funda en el cinturón, el arco en la espalda y el carcaj con las flechas que carguemos. Todo como realmente debe ser.





Para colmo se ha hecho uso del famoso y fantástico Havok SDK, el motor de física que hace delicias en juegos como Max Payne 2 o Half-Life 2. En un mundo donde hay más de nueve mil objetos todos reaccionando de forma realista, sin contar que encontraremos cajas o incluso cadenas colgadas que reaccionan a nuestro paso y a nuestra interacción. Imaginen disparar una flecha que mueve unas cadenas para clavarse en una caja en la otra punta de la habitación, o no, que la flecha rebota contra una pared ya que no tiene la fuerza suficiente para penetrar el material. Todo eso es gracias a Havok.
Así también es como los objetos generarán diferentes sonidos dependiendo de los materiales. No es lo mismo que nuestra poderosa espada de acero golpee un escudo de madera que otro de metal, y así de diferente sonará.

Perdido en el Oblivion

Pueden ver que esta nota carece de la típica cantidad de chistes que suelen tener los artículos de esta revista. Eso es porque sencillamente no me da el espacio para siquiera poner todo lo que nos prometen que tendrá esta nueva entrega de la saga The Elder Scrolls. No mencioné un montón de detalles como el no poder dormir en cualquier lado sino que necesitaremos una cama o una bolsa de dormir para ello o cosas por el estilo. Son muchos detalles y en la nota tuve que abarcar aspectos más llamativos.
El hecho es que un juego de estas características tiene mucho que ofrecer. Morrowind nos dio una gran experiencia, quizá la mejor de su año; esperemos que Oblivion repita dicho éxito. El único gran problema al que puede enfrentarse un juego de estas características, que ya lo sufrieron Daggerfall y Morrowind, son los enormes y monstruosos bugs a los que debe enfrentarse el jugador: cuelgues, errores en el juego y cosas por el estilo es algo a lo que deberemos temer. Personalmente también temo por el hecho de que está siendo desarrollado simultáneamente para Xbox 360. He tenido muy malas experiencias con situaciones así (Deus Ex: Invisible War) donde se simplificó demasiado un concepto de un juego para que se adapte a otro mercado y a otra audiencia, perdiendo así la esencia original. Pero estamos hablando de Bethesda, así que les tengo fe.
Por suerte se están tomando su tiempo para tener un muy buen producto final cuando salga al mercado, en febrero del año que viene. Ya saben, pueden pedírselo a los Reyes Magos. Después de todo, no por nada son magos.





REVIEWS

ANALÍSIS EXAHUSTIVOS DE LO ÚLTIMO EN PC

EL SISTEMA DE PUNTAJE

90% - 100% Clásico :

Un clásico inmediato. Juego obligado para todos los fanáticos y no tanto, del género.

80% - 89% Excelente :

Tiene todas las de ganar, salvo alguna que otra falla mínima por lo que no llega a clásico.

70% - 79% Muy bueno :

No tendrá la calidad de un clásico pero aun así es un juego que seguramente vale la pena.

60% - 69% Bueno :

Es entretenido, aunque con demasiadas falencias. Solo para fanáticos del género.

50% - 59% Regular :

Último recurso del gamer desesperado. Si no queda otra se puede jugar, de otra forma no se justifica el sacrificio.

30% - 49% Malo :

Definitivamente un juego que no vale la pena. Un libro de cocina es más provechoso.

0% - 29% Patético :

¡Juira bicho! Huyan mientras puedan de la cosa que haya caído en esta categoría.

CIVILIZATION IV

CF SELECCIÓN

HACIA EL FUTURO Y MAS ALLÁ

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64 Mb compatible con DirectX 9 – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 128 Mb compatible con DirectX 9 – 512 Mb de RAM

POR Santiago Platero

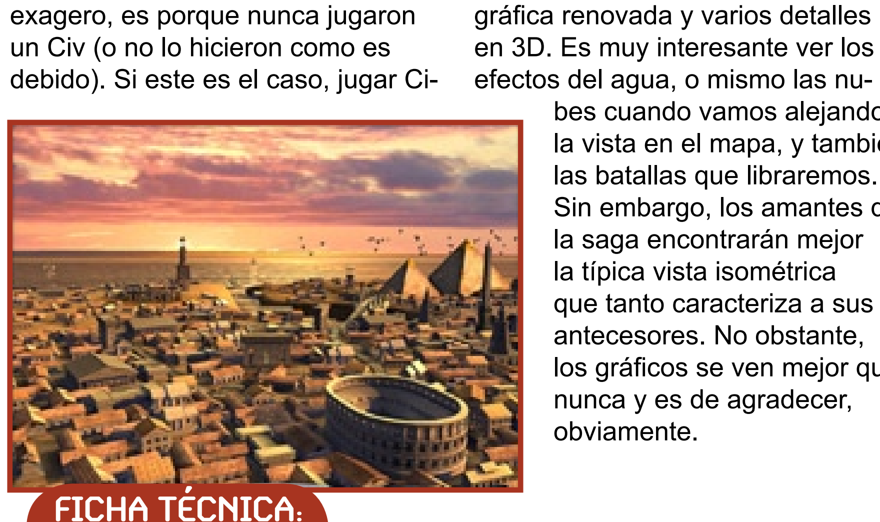


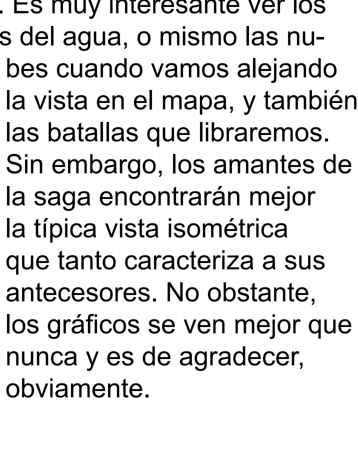
La saga Civilization a través de su vasta, vastísima trayectoria supo darnos horas, horas, y más horas de alegría digital. En el año 1991 empezaba la historia de uno de los juegos de estrategia por turnos más reconocidos y aclamados de la historia de los videojuegos. Su creador, Sid Meier, siempre supo darnos excelentes juegos – profundos como ningún otro y con lo más importante que debería tener un juego: una adicción y jugabilidad tremendos. Si les parece que exagero, es porque nunca jugaron un Civ (o no lo hicieron como es debido). Si este es el caso, jugar Civilization IV es un buen comienzo. Vayan, yo los espero...

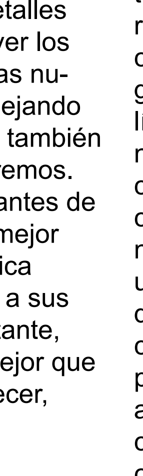
No sólo de gráficos vive el hombre

¿Acaso un juego necesita gráficos vanguardistas y utilizar los últimos detalles gráficos –exprimiendo nuestras placas de video, y por consiguiente, nuestros bolsillos– para ser excelente?

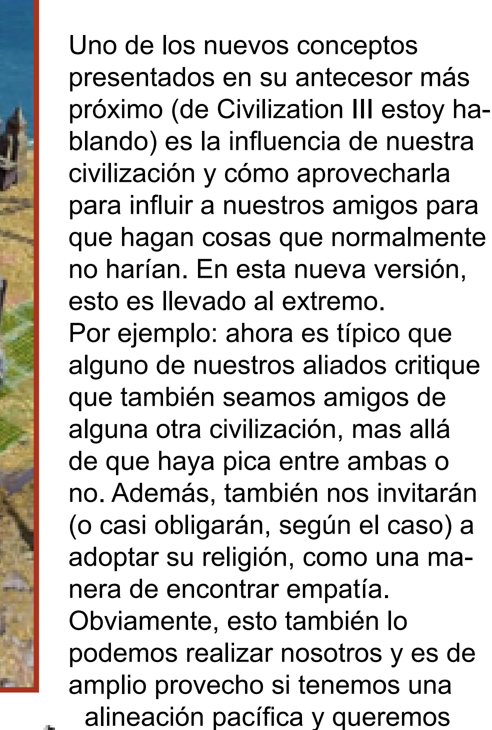
La respuesta debería ser rotunda: definitivamente no. De todas formas, el nuevo Civ viene con una gráfica renovada y varios detalles en 3D. Es muy interesante ver los efectos del agua, o mismo las nubes cuando vamos alejando la vista en el mapa, y también las batallas que libraremos. Sin embargo, los amantes de la saga encontrarán mejor la típica vista isométrica que tanto caracteriza a sus antecesores. No obstante, los gráficos se ven mejor que nunca y es de agradecer, obviamente.







Tráfico de influencias



Uno de los nuevos conceptos presentados en su antecesor más próximo (de Civilization III estoy hablando) es la influencia de nuestra civilización y cómo aprovecharla para influir a nuestros amigos para que hagan cosas que normalmente no harían. En esta nueva versión, esto es llevado al extremo.

Por ejemplo: ahora es típico que alguno de nuestros aliados critique que también seamos amigos de alguna otra civilización, mas allá de que haya pica entre ambas o no. Además, también nos invitarán (o casi obligarán, según el caso) a adoptar su religión, como una manera de encontrar empatía.

Obviamente, esto también lo podemos realizar nosotros y es de amplio provecho si tenemos una alineación pacífica y queremos llegar a la victoria en el juego sin pasar por armas (victoria diplomática).

Otro agregado interesante es el de los grandes personajes. En la entrega anterior, solamente aparecían cada tanto grandes líderes, que nos permitían completar construcciones o formar una armada. En este caso, nos permiten, como antes, completar construcciones de ciertas estructuras,

FICHA TÉCNICA:

Género: Estrategia	Desarrollador: Firaxis Games	Distribuidor: Take Two Interactive	Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 12 jugadores

influir a nuestros amigos (o enemigos) ya sea cultural, religiosa o políticamente y si se combinan dos grandes personajes podemos desencadenar una edad de oro (cosa que antes sucedía automáticamente, y casi sin control nuestro), la cual permite abaratar costos de construcción, aumentar los tiempos de las mismas y nos otorga gran cantidad de puntos de cultura. Entre estos personajes hay generales, profetas, artistas, políticos, etc.


Nuke the wales

Émulos de Napoleón

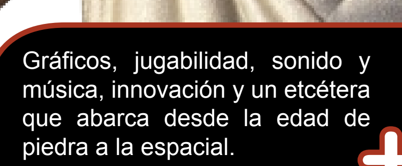
Ahora vamos a hablar de lo divertido: cuando queremos llegar a la victoria a través de las armas.
En este tema quien esté mas adelantado tecnológicamente hablando logrará diezmar y eliminar a sus enemigos, y así llegar a dominar el mundo, muhahahah... Perdón, un lapsus.
Prosigo: en las batallas, hay modificadores que nos permiten llegar a la victoria en condiciones adversas (o ser aniquilados a pesar de nuestra superioridad numérica o tecnológica).
Es decir, si el enemigo está en nuestro territorio, es posible utilizar nuestro entorno para tender emboscadas.
En el caso de que nosotros seamos los agresores, tendremos disponible artillería para sitiar una ciudad y reducir sus puntos de defensa, para que luego nuestra infantería se ocupe de la conquista.
Algo que corrigieron, y que se daba en la versión anterior, es que algunas batallas no representaban la realidad. Sucedía muy a menudo que una tribu agresora atacara a nuestros hermosos tanques utilizando lanceros, y estos tanques fueran eliminados, dejando la lógica en el inodoro. En este caso esto fue eliminado y se agregó más balance (o desbalance, según la ventaja tecnológica con la que contemos) y, por lo tanto, más realismo.

Tambores de guerra o canciones de protesta

Normalmente, en este tipo de juegos el sonido pasa prácticamente inadvertido.
En Civ4 el sonido y la música merecen un párrafo aparte, y por algo lo estoy haciendo.
Los efectos de sonido son sencillamente geniales y la música no se queda atrás. Tendremos música según qué civilización seamos, según si estemos en momentos de paz o de guerra, qué edad histórica estemos atravesando, etc. Es decir, es muy difícil que escuchemos dos veces la misma canción, lo cual ayuda a que, a nivel sonido, el juego no sea monótono (como suele suceder con este género, en lo que a sonido refiere).
Además, ya desde el vamos (la música en el menú principal), la música es horriblemente pegadiza, lo cual hizo que ya la tuviera cargada en mi reproductor de MP3 portátil. Imaginen el resto, los dejo...

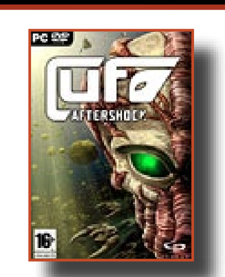
Hay Civilization para rato

Con las diferencias y agregados planteados en cada entrega, me atrevo a afirmar esto. El Civ4 es un juego hermoso por donde se lo mire, donde los fanáticos de la saga y del género encontrarán horas y horas de adicción.


+ Gráficos, jugabilidad, sonido y música, innovación y un etcétera que abarca desde la edad de piedra a la espacial.

– Es un poco exigente en lo que a hardware refiere. Si lo juegan, olvídense por un tiempo de su vida social.


PUNTAJE:
El mejor Civilization de la historia.
93%
CLÁSICO



UFO: AFTERSHOCK

COMBATIENDO AL GRAN MOCO PLANETARIO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 1Gb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido

POR Matías Sica

Es bastante común escuchar por estos días cómo algún personaje importante se llena la boca con el discurso de que los juegos de PC cada vez se limitan más a un número reducido de géneros. En la mayoría de los casos este mismo sujeto se encuentra involucrado en el desarrollo de un título exactamente igual a los anteriores o en uno en donde las novedades le quitan el espacio a la diversión. Por eso es bueno saber que, si bien está de moda llenarse la boca, también está de moda que pequeños grupos de desarrollo nos entreguen muy de vez en cuando un título sin muchas pretensiones, pero que demuestre que todavía se pueden hacer juegos a la vieja usanza y que se pueden hacer bien.

Las segundas partes

Como buena continuación, este juego continúa la historia del original. Ya pasó un año desde los sucesos del UFO: Aftermath, en donde los Aliens intentaron transformar la Tierra en una supercomputadora de moco; y lo lograron mientras que los humanos se quedaron viviendo en islitas flotantes. Ahora nuestra misión es encontrar a los marcianitos responsables, arrancarles las antenitas y permitirle a nuestro resfriado planeta recuperarse. Para ello deberemos reunir las distintas facciones que quedaron sobreviviendo en la Tierra, recuperar la tecnología perdida, armar un ejército y patear traseros verdes. ¿Suena difícil? No sólo suena así, también lo es.

Nunca fueron buenas

Así como en el original, este juego se maneja a través de un sistema de estrategia por turnos a la hora de los combates y un modo estratégico global a la hora de las grandes decisiones, que a su vez es una copia fiel al modo de juego del nunca bien ponderado X-COM. Para todos aquellos que no sean unos viejos chotos, paso a explicarles: lo primero con lo que nos encontramos es planeta Tierra dividido en diversas zonas; en la medida en que vayamos conquistándolas podremos establecer bases y explotar recursos; estos a su vez nos permitirán ir avanzando en el árbol tecnológico y si nos llevamos bien con las distintas facciones del planeta –algo que es obligatorio–, conseguir reclutas frescos que alimenten nuestra imperiosa necesidad de carne de cañón. Todo esto lo manejaremos con un sistema de menú bastante fácil de usar, aunque nos va a llevar un buen tiempo poder encontrarle el por qué a cada cuestión. Es más por la dificultad del juego en sí que por alguna deficiencia de la interfaz, que las tiene, es cierto, pero en una gran medida lo único que tendremos que hacer es prestar mucha atención y organizarnos lo suficientemente bien como para no quedar como Tarzán: en bolas y a los gritos. Una vez que tengamos una idea general de cómo se administra nuestro futuro ejército planetario, llegamos al punto en donde nos ensuciaremos las manos, preferiblemente con sangre alienígena. Claro que sí, estoy hablando del combate y como mencioné anteriormente, siguiendo una noble línea de antecesores, aquí los tiros son por turnos y con estrategia. Básicamente el combate se divide en dos situaciones: en primer lugar damos las órdenes a las respectivas unidades; en segundo lugar, dejamos correr el tiempo y observamos el resultado, bueno o malo, de las mismas. Cabe recordar



que como aquí cada movimiento es inalterable una vez ejecutadas las órdenes deberemos actuar con sumo cuidado observando con atención cuales son los lugares en donde podremos cubrirnos en caso de alguna emboscada y, por qué no, utilizar el terreno en beneficio propio.
Si bien el juego no ofrece ninguna novedad en este aspecto, sí intenta ser un poco más flexible minimizando el tiempo que nos tomamos para ordenar y maximizando el tiempo de respuesta, es decir, si bien todavía se juega como siempre, daremos más ordenes y más pequeñas, en lugar de planificar una gran estrategia y sentarnos a observar el resultado. Sigue siendo lo mismo, pero un poco menos exasperante.

Decile eso a Terminator 2



El apartado técnico cumple sin hacerse notar, de más de lo esperado. Los gráficos son apenas correctos y si bien no pueden competir con juegos mucho más modernos aún con el nivel de detalle al tope, tampoco son tan malos como para hacerse notar. Simplemente están para permitirnos diferenciar un Alien de un hipopótamo sin llegar a molestar. Lo mismo podemos decir del apartado sonoro: hay música, hay sonidos, incluso muchos de ellos repetitivos, pero excepto por las frases que nuestros soldados repiten una y otra vez, pasan de largo sin que los notemos. Cumplen su función y a otra cosa. Aquí lo que hace que el juego sea agradable o no es cuánto nos guste su dificultad y su particular forma de manejo; el resto termina siendo secundario. Lo que nos va a molestar sí o sí es la cámara, que a veces parece cobrar vida propia moviéndose de aquí para allá, aún cuando no haya ningún movimiento en pantalla. Es tan molesta a veces que bien podrían haber inventado alguna excusa para hacerla pasar por un enemigo más, porque ocasiona más problemas que muchos de ellos, acomodándose justo detrás de alguna estructura que nos impida la visión e incluso trabándose en un ángulo que nos permita ver muy bien el color de las medias de los soldados, pero que nos vuelva imposible el distinguir si lo que hay detrás del pasillo es un enemigo o una pared. Lo peor de todo es que tampoco funciona en todo momento la posibilidad de mover manualmente la cámara, obligándonos a salir y entrar al juego para recuperarla.

Conclusión

Nos encontramos una vez más con un clon del X-COM, o mejor dicho con el mejor clon del X-COM. A diferencia de títulos anteriores –incluso secuelas del original–, este copia tanto el aspecto administrativo como el estratégico con un resultado más que aceptable. Está claro que difícilmente pueda competir contra juegos mejores y con mayor presupuesto en el apartado técnico, pero es uno de los pocos títulos que todavía utiliza este sistema y sólo por ello es recomendable. Sin embargo hay que recordar que aún el original, siendo un título de tiempos en donde los juegos de PC eran naturalmente más complejos, no era para cualquiera. Mucho más elitista va a resultar hoy en estas épocas de simplificaciones.

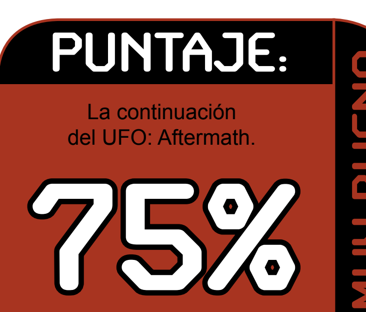


Es obligatorio mencionar que tampoco el juego realiza un gran esfuerzo en darnos mucha ayuda. Casi consideraría esencial tener mucha experiencia antes de intentar dominar el juego. Si jugaste el X-COM y te gustó, jugaste las continuaciones y expansiones y te gustaron y todavía tenés ganas de más, esto es lo más cerca que uno puede llegar de un remake del original. Pero si todavía estás en pañales e incluso si tenés algo de experiencia con juegos de estrategia vas a encontrar que el UFO resulta muy difícil de aprender y aún más difícil de dominar.

FICHA TÉCNICA:
Género: Estrategia | Desarrollador: Altar Interactive | Distribuidor: Geneva Publishing | Soporte multiplayer: No posee

+ Finalmente el XCOM tiene un sucesor digno.

– Le falta en el apartado técnico; todavía es bastante difícil para muchos.



DIPLOMACY

COMO EL JUEGO DE MESA PERO SIN LA MESA

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz - Placa de video de 64Mb - 256Mb de RAM - 250Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz - Placa de Video de 64Mb - 256Mb de RAM - 250Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Matías Sica

Hay dos condiciones necesarias para pasarla bien con un juego de mesa: un lugar en donde no haya nada que distraiga –televisores, música, pechos femeninos– y amigos que no tengan nada con lo que distraerse. Si podemos juntar estas dos condiciones y si además hay conocimiento de las reglas del juego o hay ganas de aprender, podemos estar casi seguros de que la vamos a pasar bien, o al menos eso es lo que pensamos hasta que descubrimos que nos hacen el tuje una y otra vez. Entonces ¿qué es lo que hacemos? Nos conseguimos alguna versión en computadora del juego y juramos venganza.

El Napoleoncito ilustrado

Aquí es donde entra el Diplomacy, una versión para PC de un juego de mesa clásico que viene arruinándoles la amistad a las personas desde los años '50. Y es que las reglas son simples. Elegimos el país que mejor nos caiga (todos tienen las mismas posibilidades), posicionamos nuestras unidades y nos lanzamos a conquistar las fuentes de producción en un mapa de Europa. Pero como nada es tan simple, el juego nos ofrece dos limitaciones importantes. En primer lugar y como ya mencioné antes, ninguna unidad es necesariamente más fuerte que la otra, lo cual nos obliga a utilizar dos o más unidades si es que no queremos que nuestro ataque sea nulo. Y en segundo lugar, el número de unidades es tan bajo que, nos guste o no, tendremos que formar pactos con nuestros futuros ex amigos. Esta segunda limitación es fundamental y es lo que hace divertido al juego, que como habrán podido comprender no se trata tanto de la estrategia que podemos armar sino de cómo los jugadores van haciendo alianzas los unos con los otros y cómo las respetan, no las cumplen o directamente se terminan traicionando entre sí.

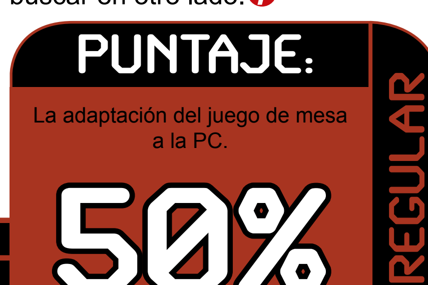


La prueba irrefutable de que la Tierra es plana

Curiosamente, el juego requiere una placa de video 3D para funcionar. El problema con esto es que no sólo los gráficos 3D son innecesarios, sino que tampoco están demasiado bien hechos. Tanto las texturas como los elementos están pésimamente dibujados; habría preferido un prolijo diseño en 2D a esta monstruosidad horripilante que además de faltarle trabajo entorpece bastante el desarrollo del juego. Con la música es la misma historia, es demasiado estridente y está completamente de más, mejor hubiera sido quitarla directamente, que nadie la necesita ni la va a extrañar.

El tiempo que se perdió en dibujar monitos en 3D se podría haber utilizado en mejorar la IA de la máquina, a la que aún en los niveles de dificultad más altos no tendremos mucho problema en derrotar una vez que le hayamos agarrado la mano al juego. De última poco importa, ya que este juego cumple la función de entrenarnos para el enfrentamiento contra personas de verdad, pero esto no justifica el poco empeño que le pusieron.

Diplomacy es una adaptación fiel al juego de mesa, pero necesita gráficos un poco más pulidos y una buena mejora en la inteligencia artificial de la PC. Recomendable únicamente para todos aquellos que necesiten aprender el juego o entrenar contra completos extraños a través de la red. Pero si lo que importa es la calidad técnica, mejor buscar en otro lado.



FICHA TÉCNICA:

Género: Simulación | Desarrollador: Merscom | Distribuidor: Auran

\+ Cumple a rajatabla las reglas del juego de mesa.

\- Tanto la ejecución técnica como la IA necesitan mejorarse; el 3D está de más.

SPACE RANGERS 2

DE RUSIA CON AMOR

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.6GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 1.4Gb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.6GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 1.4Gb libres en el Disco Rígido

POR Matías Sica

Hay juegos que esperamos con ansias por meses y meses, otros a los que vamos prestando atención sin darles mucha importancia y por último tenemos los completos desconocidos. En este último caso, no esperamos la gran cosa, sobre todo cuando no proviene de alguno de los desarrolladores grandes, mucho menos cuando es algún desarrollador desconocido que además no es ni americano ni japonés. Afortunadamente, al menos en este caso, me llevé una grata sorpresa, puesto que, Space Rangers 2 es un excelente juego del que no se ha dicho prácticamente nada y del que lamentablemente mucho no va a decirse.

Mirá mamá, soy Han Solo

Si hay algo que podemos decir de este título es que no se aprovecha de las convenciones establecidas, a grandes rasgos es un juego de comercio por turnos con unos cuantos mini juegos, usando como ejemplos títulos anteriores es la mezcla de la parte estratégica del venerable Elite con la variedad del hace poco relanzado Pirates, esto en principio puede parecernos una receta para el desastre, pero afortunadamente el Space Rangers 2 cumple tanto en el aspecto comercial – estratégico como en el de los mini juegos. Una vez creado nuestro personaje, nos encontraremos con un tablero en 2D del sistema solar en donde nos encontremos que este tablero rebosa de movimiento, con planetas que siguen sus respectivas órbitas alrededor de una estrella, meteoritos que vuelan de aquí para allá y naves haciendo sus correspondientes negocios comerciales. El juego nos brinda una libertad absoluta de movimientos, podremos dedicarnos a la exploración, al comercio, tomar alguna misión que nos entregue el gobernador de un planeta e incluso combatir a los Exterminators, una raza decidida a acabar con todo lo que se les cruce en su camino.

Mirá mamá soy… varias personas

Hasta aquí todo bien, exploramos, comerciamos, exploramos un poco más y todo marcha bien hasta que sin comerla ni beberla nos encontramos con otro tipo de juego diferente, entramos en un planeta y pasamos de nuestra estrategia en 2D por turnos a estrategia en tiempo real en 3D, entramos a un agujero negro y el juego pasa a ser un arcade, incluso hay ocasiones en donde el juego nos ofrece una de esas aventuras de texto. Claro que ninguno de estos mini juegos puede esperar competir con un título exclusivo.

Si bien el juego resulta muy divertido, la parte técnica sufre de los mismos problemas que el resto de los títulos que no cuentan con un enorme presupuesto, los gráficos son adecuados la mayor parte de las veces y mediocres en otras, el sonido deja bastante que desear y la traducción es un poco chabacana. Esto no desmerece el título en lo más mínimo, pero nos recuerda una y otra vez que, para bien o para mal, esto no es una súper producción. Si podemos pasar por alto este pequeño problema, el juego es muy recomendable, no solo resulta divertido sino que también es una experiencia un poco distinta a lo que estamos acostumbrados a ver en PC. Es casi un crimen no darle siquiera una pequeña oportunidad.

PUNTAJE:

Una exitosa mezcla de varios géneros.

80%

EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: RTS | Desarrollador: Elemental Games | Distribuidor: Excalibur Publishing

\+ La originalidad; es muy divertido.

\- El aspecto técnico deja un poco que desear.

THE MOVIES

LUZ, CÁMARA, ENTER...

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte para Hardware T&L– 256Mb de RAM - 2.4Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.4Gb de espacio en el disco rígido

POR Matías Sica

Si hay algo que podemos usar casi como una ley inamovible en esto de los videojuegos es que los que están basados en películas suelen ser, en un 99,9% de los casos, una monumental basura. Tan cierto es esto que en el caso contrario, es decir, en un videojuego que nos permite hacer nuestras propias películas, el resultado es totalmente opuesto. Como habrán podido imaginar, este juego es una joyita que jugaré por un buen tiempo y que seguramente les agradará también a ustedes. Veamos entonces que tiene de bueno y que tiene de malo el Movies.

Fácil de aprender, difícil de dominar

En líneas generales este juego es un simulador de un estudio de grabación, es decir que estarán bajo nuestro control todos los aspectos relacionados tanto con la filmación de las películas en sí, incluso pudiendo hacer nuestras propias creaciones de lo bizarro, como lo que compete al mantenimiento del estudio, sus instalaciones y su personal. En este aspecto el título no podría ser más simple de usar: el tutorial nos ocupa con toda la furia unos 15 minutos, es simplísimo de usar y una vez que lo hayamos terminado podremos dedicarnos sin mucho problema al armado y al manejo del estudio. Muy importante en este sentido es la prolijidad con que se ha hecho la interfaz, que resulta asquerosamente fácil de usar y en todo momento nos provee de la información e incluso de la ayuda necesaria cuando aparezca algún problema. Es decir, siempre sabremos qué hacer y cómo hacerlo, no como en otros títulos que cuando sucede algo nos quedamos como Tarzán, en bolas y a los gritos.

¿Es acaso esta facilidad de uso un síndrome de simplicidad? Muy por el contrario; si bien podemos armar películas sin prestar mucha atención a los detalles, el juego toma en cuenta aspectos que a primera vista parecen no importar, como el físico y la edad de los actores respecto del tipo de película al que se van a dedicar (en lugar de limitarse a qué tan buenos sean para el género) y lo mejor de todo es que esta atención al detalle no es algo que descubriremos al leer una guía o al comparar nuestros resultados con jugadores más experimentados, sino que el mismo juego nos muestra nuestras falencias y aún cuando las críticas no sean buenas la experiencia es tan divertida que casi sin darnos cuenta nos sentiremos obligados a trabajar con más atención y a pulir nuestras asperezas. En buen romance, vamos a querer mejorar, no porque sea necesario, sino porque es tan divertido que lo haremos por gusto propio y casi sin darnos cuenta.

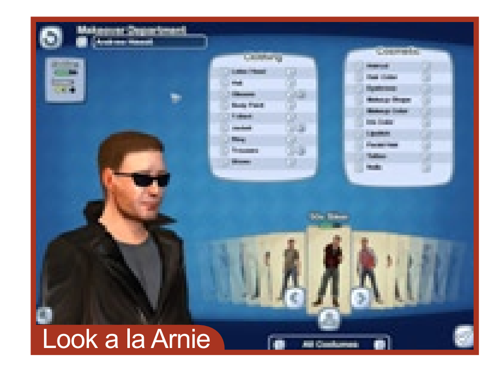


Otro aspecto a tener en cuenta es que casi nunca perderemos dinero. Uno de los problemas de este género es, justamente, que comenzaremos chorreando billetes a los cuatro costados; esto nos obliga muchas veces a dedicarle horas a cada decisión y nos termina frustrando. Como en nuestro caso cualquier barbaridad que pongamos en pantalla nos asegura un ingreso constante, nos podemos dedicar a lo que realmente importa, a tener el mejor estudio posible y las mejores películas, sin tener que andar preguntándonos si vamos a llegar a fin de mes si construimos tal o cual cosa.

Dejando de lado al estudio en sí, el juego nos permite filmar nuestras propias (y horrorosas, por cierto) creaciones. Si bien nos va a ir muy bien con los libretos que nos escriban nuestros esclavos dedicados a esa tarea, el juego no sería lo que es si no pudiéramos expresar nuestros más bajos instintos en forma de celuloide. El editor, representado por un edificio, nos permite controlar



casi todos los aspectos de la película en cuestión. El único problema es que lo que podamos hacer dependerá de los actores, el presupuesto y la tecnología que tengamos a nuestro alcance. Esto nos limita si lo que queremos es ir a filmar directamente y habría sido genial que el modo sandbox (ese que nos permite hacer y deshacer a nuestro antojo) no se encontrase limitado de esta forma – estoy seguro de que las



Look a la Arnie

intenciones de los programadores fueron buenas, que si todo estuviera desbloqueado en este modo quizás no le prestaríamos atención a todo lo que se refiere al estudio, pero es que la parte de construcción y mantenimiento es tan buena que a fin de cuentas no importa mucho que podamos filmar como y cuando queramos. Es una pena que no le hayan tenido tanta fe, porque me hubiera gustado mucho poder dedicarme por separado, con la mayor libertad posible a las dos cosas.

En Hollywood todo es limpito y brillante

En lo que al aspecto técnico se refiere, el juego es impecable. Los gráficos, si bien no están a la altura de títulos como el Sims 2, siguen siendo excelentes: todo se encuentra exquisitamente dibujado, desde los sets y edificios más imponentes de nuestro estudio hasta el tipo de la limpieza; nuestros pequeños monitos contratados tienen un conjunto bastante variado de movimientos según como se sientan o qué problemas tengan. ¿El director está frustrado, hace un berrinche y decide que es una excelente idea llenarse de alcohol en el bar? No hace falta más que hacer zoom en el set donde se esté filmando la película para entender inmediatamente cuál es el problema. ¿Tu actriz principal quiere algo mejor que el bote de basura que le diste para descansar? También te vas a dar cuenta y si le construís algo mejor te va a responder de forma semejante, incluso en temas mucho más pequeños como el decorado del estudio o la calidad de la limpieza nuestro personal reacciona de forma semejante. Una vez que hayamos dominado bien el título, todo lo que necesitaremos es un tour rápido por nuestro estudio para entender cuál es el problema casi sin tener que mirar la información –que además de extensa es de muy fácil acceso– que nos da el título.



La música merece un párrafo aparte. Además de los temas tranquilos que caracterizan este género contaremos con la compañía de una radio que nos irá mencionando tanto aquellos sucesos importantes que se relacionen con la industria cinematográfica como todo lo que pase en el mundo fuera del espectáculo; incluso irá cambiando su entonación y su modo de pensar de acuerdo al paso de las épocas. Es tan convincente y entretenido que más de una vez me encontré prestándole más atención a lo que escuchaba que al juego, así de bueno es.

No culpes a los drivers... no culpes a la placa

El único problema serio de este título es la cantidad de veces que se cuelga. A tal punto llega este problema que activar el autosave cada cinco minutos es obligatorio si queremos evitar frustraciones. Realmente detesto tener que escribir sobre este problema porque el juego es excelente y esto va a restarle puntos. Lo mejor que se puede hacer es conseguirlo lo antes posible y esperar pacientemente el parche que debe estar por salir, porque es un juego muy recomendable, tanto para aquellos fanáticos de este género como para los que nunca tocaron uno.

PUNTAJE:

Una simulación de un estudio cinematográfico.

90%

CLÁSICO

+ Muy buenos gráficos, excelente sonido y diversión asegurada.

– Se cuelga muy seguido

FICHA TÉCNICA:

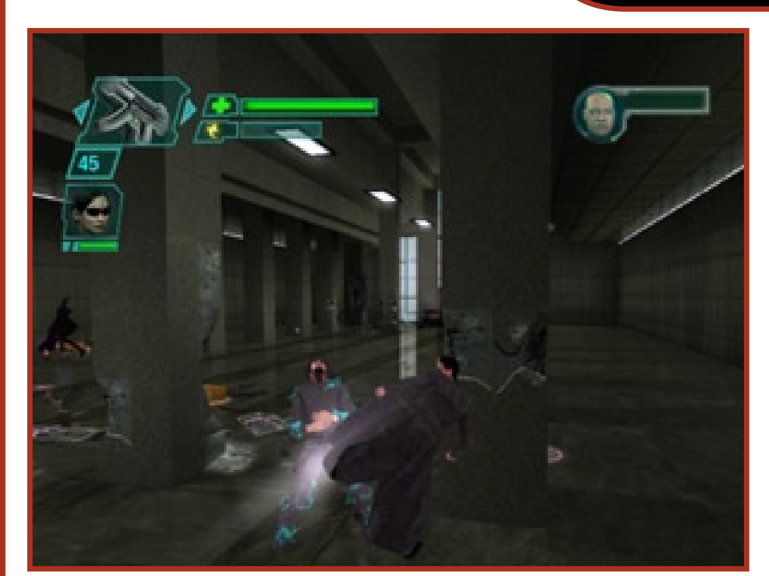
Género: Tycoon | Desarrollador: Lionhead Studios | Distribuidor: Activision | Soporte multiplayer: No posee

THE MATRIX: THE PATH OF NEO

EXPERIENCIAS DE UN IDIOTA QUE RECHAZÓ LA PASTILLA AZUL

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video GeForce FX 5200 o ATI Radeon 8500 o superiores – 512Mb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.8Ghz – Placa de video NVIDIA GeForce 6800 o ATI Radeon X800 o equivalentes – 1Gb de RAM - 6Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Walter Chacón



No siempre tengo la razón. Y la mayoría de las veces que la tengo, me lamento de que sea así. ¿Por qué tuve que tener tanta razón en la preview de esta basura? Por un lado estoy feliz, ya que disfruto escribir este tipo de cosas –considérenlo un hobbie–. En fin, si creyeron que haría una disculpa pública por lo hermoso que salio Path of Neo, realmente se equivocaron.

Ni lo duden

oeN res nereiuq sedetsU

Como ya saben, en Path of Neo interpretamos a Neo en todo su camino desde que trabaja para una empresa que quiere mucho a Nvidia hasta que se transforma en el Elegido y hace todo tipo de cosas locas que van más allá de la Matrix. Claro que si nos ponemos a pensar, las cosas relevantes que hace Neo en las películas se pueden contar sin llegar a un número de dos dígitos, así que los programadores decidieron poner niveles de relleno. Pero no "relleno que pudo haber sido un capítulo de Animatrix", sino relleno del tipo Samurai X (Rurouni Kenshin para los entendidos). Totalmente sin sentido, abundantes y encima de todo, aburridos. Puedo decirles que poco más de la mitad del juego es relleno y solamente un tercio es zafable. Cosas como "después del déjà vu del gato negro en la primera película, aparece una pared entre Neo y el resto del equipo" son aceptables y evitan que el juego dure una hora sin aburrir en lo absoluto. Pero de ahí a "andá a salvar a ese guardia que los agentes van a buscar, sin decirnos por qué motivo lo van a hacer pero somos buenos y lo queremos rescatar" hay un largo trecho. Para colmo, a algunas escenas cambiadas les meten partes de la película de una manera muy descolgada, haciendo que tenga aún menos sentido la situación que se está llevando a cabo. A medida que vamos avanzando se muestran unos recortes de las películas que están bien hechos, aunque a veces muestran cosas que ocurren más adelante. De lo que estoy feliz con esto, es que no mostraron el ano desnudo de Neo.

sarojem ,mhU

Las cosas buenas que tiene el juego: el sistema de pelea fue mejorado con respecto a Enter The Matrix, aunque sigue sin ser suficiente. Cuando luchamos cuerpo a cuerpo la cámara no se posiciona en un ángulo completamente molesto y podremos hacer diversos combos, desde el 4-Hit Combo (clic izq. - clic izq. - clic izq. - clic izq.) hasta el 6-Hit Combo (lo mismo pero agregando dos clic izq. más). Podremos hacer agarres, que nos darán la opción de un simple golpe de mayor poder, o la de atacar múltiples objetivos de un solo clic izq. Lo gracioso es que el mismo botón que usamos para golpear es el mismo que utilizamos para bloquear, haciendo que la mayoría de las luchas se vuelvan puro machaque de botones, como si fuera Serious Sam. Es más, pudieron haberlo hecho mod del SS y llamarlo Matrix: The Path of the Serious One. Pero claro, no habría ganancia.

Lo más hermoso es que el juego puede ser completado en menos de dos minutos sin usar ningún cheat digno de la sección rosa, y es porque cuando Morfeo nos ofrece qué pastilla elegir, ¡realmente tenemos elección! ¡Comete esa, maldito destino! Al tomar la pastilla azul, Neo despierta frente al monitor y el juego termina abruptamente. Si consiguen este juego y lo instalan, créanme, esta es la mejor opción.



gnimaG reel NEREIUQ sedetsU rotcaF

Claro que los mensajes subliminales que tiene este juego (realmente no te pueden seguir dando ganas de jugar esta cosa después de la tercera pantalla) no son lo suficientemente efectivos para que los reviewers nos olvidemos de todas las cosas horribles que hay. Para eso está el dinero que... ejem. Si comenten el error de tomar la pastilla roja –aparte de cometer el grave error de comprar el juego–, verán que el sistema de elección de dificultad apesta. Nos meten en un hall y tenemos que matar cuanto enemigo aparezca. Cuando palmamos nos dice qué dificultad podemos elegir. Más que prueba de habilidad, yo diría que es una prueba de performance, ya que ese es el nivel más pesado de todo el juego. No se dejen engañar por eso de "1500 Smiths en pantalla y sin tironeos", eso es basura. Es común que durante muchos momentos el juego tironee, sobre todo en tiroteos y peleas en donde haya involucrados unos... tres enemigos. Y los gráficos no son para nada "WOW" para justificar esto. Las texturas son realmente horribles –viniendo de una persona que siempre juega con todo al mínimo, eso es decir mucho–, pero los muy ratas de los programadores decidieron saturarnos con tanto Motion Blur para taparlo, que les hará desactivar esa opción de los últimos Need For Speed de lo podridos que quedarán. Otra cosa que notamos en ese hall es que utilizar las armas correctamente es imposible. La mira es la espalda de Neo, lo que hace imposible apuntar a quienes tengamos debajo de nosotros. Y por un extraño motivo al apuntar hacia arriba está muy limitado el ángulo, así que sólo podemos guardar el arma, pegar un salto y hacerle combos de clics.

Se incluyó la física Havok, pero está totalmente masacrada: con sólo caminar hacia un policía molido a palos, el cadáver sale volando e incluso atraviesa paredes. Además, varios objetos que podrían caerse, rodar y todas esas cosas por la física, se limitan a explotar cuando les damos una trompada.

Oh, ¿recuerdan a N00b K1ll3r en la preview? Bueno, aparece muchas veces. ¿Quieren saber cómo es? Sería una especie de Noob Saibot pero con la forma de Neo. El personaje se presenta cuando hay un problema de iluminación grosero y les aseguro que lo verán varias veces en el juego.

La premisa más importante era el final alternativo creado por los hermanos Wachowski. ¿O debería llamarlos Hijosdeputski? Pude soportar todas las horas de juego, lo horriblemente lento que andaba y lo embolantes que se hacían varias misiones, sólo para ver el final más patético de la historia. Es un insulto cómo antes de mostrar el cambio aparecen sus conciencias y excusan ese final de porquería diciendo que es lo que los gamers queremos. Los gamers queremos coherencia en la historia que se presenta, o que directamente no haya. No fueron capaces de satisfacer a los fanáticos de sus películas, que es su área; no esperen saber qué es lo que los gamers queremos en un área que nunca tocaron. Por lo menos Trinity se muere igual, lo mínimo que hicieron bien. Por temas legales (?) no contaré el final aquí. Pero si lo desean, envíennos un mail a Gaming Factor insultando a Platero, y les mandaremos el "desenlace". Es mejor gastarse cinco minutos mandando un mail que doce horas en terminar esta basura.

Remember that in here your abilities are limited only by your mind. Focus, Neo. Run it again.

¿Noob Saibot? ¡No, N00b K1ll3r!



+ Los mensajes subliminales disminuyen un poco el sufrimiento; las caras está bien hechas, al contrario de las texturas; algunos movimientos buenos al pelear

– Podría escribir otra página diciendo errores de este juego.

PUNTAJE: Enter the Matrix 2 — 35% — MUY MALO

FICHA TÉCNICA: Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Shiny Entertainment | Distribuidor: Atari | Soporte multiplayer: No posee

GUN

¿GRAND THEFT HORSES?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM - 2.8Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.4Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 2.8Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Matías Leder

De pibe mis ídolos no eran vaqueros. Los westerns estaban pasados de moda y mi idea del bien eran cuatro tortugas, mientras que el mal era un cerebro rosado, pero a mi viejo le encantaban esas películas y me las hacía ver. A la larga les tomé cierto cariño. Ese cariño me llevó a probar cualquier juego de vaqueros que pude agarrar, yendo desde glorias como Desperados hasta basuras como... Desperado –sí, hay dos con el mismo nombre–. Ahora le toca a Gun.



Un Saloon con todo y alce

Este juego tiene esa jugabilidad abierta que hizo grande a Grand Theft Auto, dejándonos el objetivo a tomar a nosotros, pudiendo simplemente hacer lo que nos dé la gana entre misión y misión.
El argumento nos pone en 1880 en el cuero de Colton White, un vaquero que vivía de la cacería junto a su padre. Luego de una emboscada donde éste muere, quedamos tirados tan sólo con una extraña moneda y las ultimas palabras del viejo: "Ve a Dodge City y busca a Jenny".
Nada muy original en un comienzo, aunque esconde algún que otro recoveco que no cuento para no arruinárselos.

Good times with weapons

Haciendo honor a su nombre, Gun ofrece muchos combates a tiro limpio al mejor estilo western, usando una vista en tercera persona para todo, pero pudiendo cambiar a primera persona para realizar tiros más precisos. Partiendo de un primer nivel tutorial donde se nos enseña a manejar las armas, iremos aprendiendo habilidades como disparar montado a caballo, esconderse debajo del mismo, usar gente como escudos humanos e incluso una especie de "bullet time" llamado Quick Draw, que ralentiza el tiempo. Aunque tiene ciertos detalles, como que no tendremos que recargar cada seis tiros, no todos los sonidos se ralentizan, creando un efecto bastante pedorro; y la máquina a veces apunta por nosotros, lo cual no es bueno, pero por otro lado nos permite frenar flechas o balazos, y eso se siente muy bien.
El juego incluye cerca de veinte armas de la época, aunque desde el comienzo tendremos un rifle y un confiable revólver a tambor de seis tiros, y para recuperar vida nada mejor que un sabio whisky. Claro que la botella se termina enseguida pero... Es el salvaje oeste, hay whisky por todas partes.


Nuestro heroe, mostrandole la pistola a una minita.



El bueno...

Gun básicamente nos deja hacer lo que nos dé la gana, y aunque la historia principal está ahí, podemos hacerla cuando queramos. Mientras, hay mucho para elegir: trabajos normales como conductor para el Pony Express, podemos mirar los carteles de "buscados" para cazar cabezas por vil metal, jugar poker o recorrer los alrededores buscando oro. Varias misiones nos subirán al lomo de un compañero equino. Aquí la habilidad para galopar cuenta, porque aunque estamos apurados es posible matarlos de cansancio, por lo que habrá que tener cuidado –y mi crianza en el campo me lleva a preguntarme: ¿Los caballos yanquis tienen tan poco aguante?–. También podemos pisar gente con ellos.
Haciendo misiones secundarias ganamos stats que mejoran nuestras habilidades como más precisión, más tiempo en modo quick draw y más velocidad galopando. Habría sido mejor que tuvieran alguna relación con la misión, ya que es posible ganar habilidad con cuchillo aunque sólo hayamos usado pistolas. Estas misiones secundarias son bastante simples, sin cutscenes, y la mayoría consta en matar a un grupo de pobres diablos –bandidos, apaches, por ejemplo– pero son una fuente rápida de guita y stats.

Se cuidaron aspectos que suelen pasar desapercibidos. El argumento fue escrito por Randall Jahnson (La Máscara del Zorro), muchas de las voces son del elenco de la serie Deadwood y la banda de sonido se grabó con una orquesta de ochenta instrumentos, que le da mucho ambiente al juego.
Gráficamente de a momentos se ve bien. Las cutscenes están bien animadas y los modelos se ven bien; pero se embarra con errores de texturas y detalles como que si tiras algo a un río, se levanta polvareda, o el fuego que se ve feo feo. Y aunque los escenarios no son todo lo poligonalmente complejos que se quisiera, esto ayuda a que corran decentemente con placas de video más modestas (una GeForce 4 MX 440 de 64 MB corre este juego en calidad media sin dramas).
La ambientación de los pueblos está bien lograda. Parecen sacados de una película de esas que miraba de pibe, con todos los chiches, negocios, carteles de buscado, saloons y hasta gente cagándose a tiros en las calles. Muy de época.
Entre los pueblos hay campos y caminos llenos de secretos y cosas que encontrar, como shops y algún que otro bandido que reventar, pero pasear por estos caminos a caballo es un verdadero placer, algo que está muy bien logrado en este juego; y lo mejor de todo, ni un solo tiempo de carga, apenas un parpadeo en la pantalla de las PCs más viejas.



El malo...

Para criticarle hay mucho. La IA no nos la pone difícil, los combates son muy fáciles: en dificultad normal no necesitaremos más que la pistola y el cuchillo para matar cualquier cosa.
En el apartado gráfico, con las placas de video más humildes tiene unos horrores de texturas como paredes que desaparecen desde cierto ángulo y objetos que se hunden en el piso. La física es bastante irreal (al arrojar un barril a veces rebota y sale disparado). También a veces el juego nos saca y nos deja en el Escritorio. El quick draw está a años luz de parecerse al Bullet Time de Max Payne, además de que nos hace el juego todavía mas fácil. A veces se puede ver cómo la bala no le pega al objetivo pero éste se muere igual. Tampoco puedo dejar pasar la ausencia de un multiplayer. 'Tá bien esa idea de que el vaquero macho se las arregla solo, pero este juego en cooperativo habría sido glorioso.



El feo.

Santiago Platero.

En fin, Gun es un juego que peca de ser demasiado fácil y sufre de graves problemas gráficos, pero que divierte, sobre todo si te gustan las pelis de vaqueros. En ese caso, este es tu juego.

+ El ambiente, los tiroteos a caballo, la música.

– Horrores gráficos, el quick draw podría haber sido mucho mejor, es muy fácil, el autoaim, no tiene multiplayer.

PUNTAJE: 79% – MUY BUENO
Un GTA con tracción a sangre.

FICHA TÉCNICA:
Género: FPS | Desarrollador: Neversoft | Distribuidor: Activision | Soporte multiplayer: Yo cabalgo solo.



PETER JACKSON'S: KING KONG

POR FIN UNA ADAPTACIÓN QUE NO ES UN CHOREO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.5Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Walter Chacón

Cuando ustedes pasan enfrente de una tienda de juegos y ven un título basado en una película de reciente estreno, seguramente dirán "de seguro apesta" –cofcof Path of Neo cofcof–. Peter Jackon's King Kong es uno de los pocos casos que conozco que no sólo no apesta, sino que llega a ser excelente.

"Hola, mi nombre es Jack. Soy un actor y fui contratado por este productor... no recuerdo su nombre, sólo la suma de dinero que me ofreció. Me contrató para actuar en una isla mitológica. En el barco en el que viajamos también hay una mujer de nombre Ann, que la partiría en cuatro. El barco se dirige hacia "Skull Island", guiados por un misterioso mapa. Luego de varios días en el mar, puedo ver algo detrás de la espesa niebla... ¡Una pared inmensa! Y... ¿La cabeza de un pato gigante?"

Empezamos siendo Jack, justo en el momento en que está en el bote listo para dirigirse a la isla. La lluvia es tremenda así que al poco tiempo de zarpar, unas rocas caen cerca y nos desmayamos. Al despertar estaremos frente a Ann, el director, un negro sacado de Expedición Robinson y el cadaver de un acompañante secundario. Durante los próximos 10 minutos estaremos explorando algunas partes de la isla, familiarizándonos con los controles y metiéndonos de lleno en esa atmósfera. Porque si hay algo estupendo al jugar

LOOK AT THIS PLACE, JACK - CAN YOU BELIEVE IT? IT'S PERFECT!

¡Es un pato!

como Jack, es el clima de tensión en el que nos encontramos. Ir despacio con una lanza en la mano, mirando por todos lados donde puede llegar a aparecer un bicho gigante (y les aseguro que en la isla sobran) es impresionante. Para aumentar la inmersión, la cámara es en primera persona y por defecto tendrá unas bandas negras en la parte superior e inferior de la pantalla, dándole ese toque de película en DVD. Y encima no se cuenta con el típico HUD que nos muestra a dónde apuntamos, nuestra salud y las municiones. Acá tendremos que calcular más o menos para dónde va a salir el tiro o la lanza que tengamos, correr cuando nos den un golpe fiero que haga que nuestra pantalla se ponga nublada y apretar una tecla para que Jack diga cuánta munición nos queda. Es la primera vez que veo esto en un juego y debo decirles que el resultado final es estupendo. Los enemigos en la isla son muchos: cangrejos y escorpiones con tamaño aumentado, muchos raptores –fuck yeah!–, murciélagos con forma y tamaño de gárgolas y el muy querido Tiranosaurio Rex. Para sobrevivir, principalmente, algunas lanzas clavadas en el piso o huesos con respawn infinito. Ambas pegan bastante, y sólo se necesitan de dos a cuatro para acabar con un bicho de tamaño mediano. Contra los grandes –como el T-Rex– lo mejor que podemos hacer es escapar, ocultándonos en cuevas o distrayendo su apetito lanzándole otro manjar. En menor medida –pero en proporción justa– tendremos una pistola, un rifle Sniper o una Tommy Gun, que nos lanzará el capitán del barco en una caja desde su avioneta, mientras intenta buscar un lugar para aterrizar.

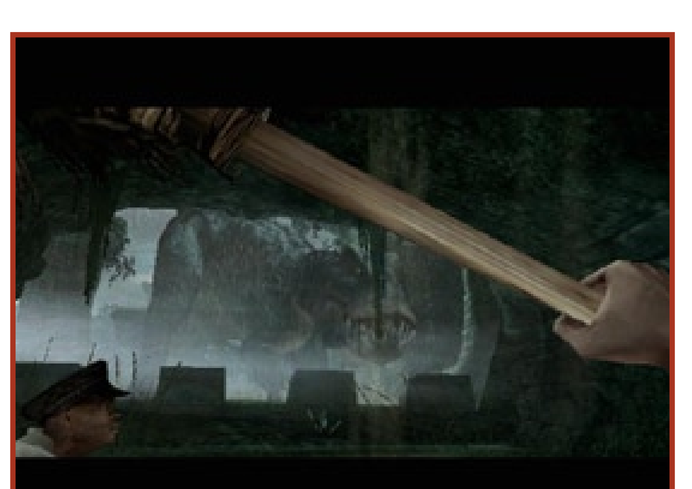
Los puzzles son bastante sencillos. Comúnmente serán de buscar algún perno para encajar en una de esas poleas donde dos esclavos –como el que realiza esta nota– tienen que girar y girar para abrir una puerta. A veces será cuestión de buscar un fueguito para prender fuego unos yuyos y pasar por el camino nuevo o encontrar un gusano para distraer unas arañas, permitiéndonos el paso.

"Hola soy Kong, pero algunos pieles rosas me dicen King. Soy un mono gigante que puede pelear contra dinosaurios, saltar de una punta de la isla a la otra y escalar una torre gigante, pero increíblemente me cuesta mover una piedra que tapa una puerta, la cual no puedo saltar porque soy muy vago. Si bien me gusta la banana, esa piel rosa llamada Ann me fascina."



Este momento es indescriptible

La acción con el mono gigante se puede separar en dos partes. La primera y más sencilla es correr con Kong por el terreno que se encuentre, saltando de lado a lado a toda velocidad. Acá hay pocas opciones y será una especie de "A jugar con Hugo" pero con más presupuesto, ya que sólo hay que mantener la flecha a donde queramos correr y presionar el botón de salto en el momento indicado. Por otra parte tenemos el combate, en el que vendrán olas de enemigos que haremos kk –sí, volvieron las k– con nuestros no-muy-variados movimientos. Tendremos el salto (que se utiliza mucho al esquivar), los golpes con algunos combos, un agarre y el modo furia. La cámara se ubica en un lugar específico según dónde estemos y qué pase a nuestro alrededor. Queda muy lindo, aunque puede marear un poco.



Ahora, si se preguntan el por qué de "increíblemente me cuesta mover una piedra que tapa una puerta", es por uno de los tantos bugs que hay en el juego. En esa situación en particular, King Kong debe levantar una piedra con muchos de nuestros clics, y después romper la puerta con el otro botón, pero no lo hace. Esto le ocurrió a varias personas y se espera que salga un parche que lo remedie dentro de poco. En el juego hay otros bugs, pero suceden en situaciones muy extrañas.

En la parte de los gráficos, nos encontramos con unos excelentes efectos especiales creados con Motion Blur, como el anteriormente dicho "neblina casi al morir", el cambio de color de la escena tras entrar en el modo furia con King Kong –acompañado por el grito, ya que sin tener mucho espacio me limito a decir que las voces y demás efectos de sonido derrochan calidad– e incluso un efecto borroso al estar cerca del grito de una criatura gigante. Los efectos de iluminación no son la gran cosa, pero están buenos. Los personajes tienen una muy buena calidad y el escenario es también un gran ayudante en la atmósfera. Ahora, el motor no está del todo optimizado, pero en una PC de pocas prestaciones anda (con bajos FPS, eso sí – sobre todo al llover). Un dato curioso es que hay dos versiones del juego: una es la simple caja y otra es la "gamer's edition" que tiene todo tipo de mejoras visuales, ya que es la conversión del Xbox 360. Pero para correrla decentemente se necesita mucha máquina, y eso en este lugar no se puede tan fácil.

Otra cosa en que peca es en su duración: ¡es muy corto! Pero esas horas las pasarán muy bien. Incluso hasta les darán ganas de ir al cine a ver la película cuando se estrene. Esta es la mejor propaganda lejos.

+ La inmersión es terrible; la falta de HUD –aunque es opcional– es un toque excelente; la aparicion de King Kong no tiene desperdicio.

– Muy corto; varios bugs; falta algo de optimización en el motor.

PUNTAJE: La excepción a la regla.

80% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA:

Género: Acción / Arcade | Desarrollador: Ubisoft | Distribuidor: Ubisoft | Soporte multiplayer: No posee

BATTLEFRONT 2

UN MATA EWOKS ON-LINE

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 4.3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 4.3Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Diego Beltrami

Cuenta la leyenda que hace mucho tiempo, en una galaxia muy muy lejana hubo un héroe, un héroe cuya proeza no fue detener el mal, ni defender a los inocentes, sino que fue algo mucho más importante que eso. Esta leyenda trata sobre las andanzas del grandilocuente n00bxxor, quien luego de calzarse los pijamas imperiales se dedicó a cazar Ewoks hasta exterminar esa molesta raza de osos teddy superdesarrollados. Esta leyenda existe gracias a la salida de Battlefront 2 (obviamente la continuación de Battlefront), el émulo de Battlefield 1942 basado en el universo Star Wars.

OMG! El ataque de los clones de n00bxxor

A diferencia de otros juegos de este tipo, en Battlefront 2 trataron de hacer del modo Single Player algo más que los niveles multiplayer en un orden. Para empezar, acá seguiremos una historia, la del escuadrón 501, desde sus inicios en la batalla de Geonosis hasta la época de la guerra civil galáctica donde pasaron a ser conocidos como el terrible Puño de Vader (Vader's Fist).
La estructura de las misiones también cambia respecto al multiplayer, esta vez teniendo objetivos a cumplir como defender alguna estructura, eliminar a cierto personaje, etc. Dentro de todo está muy bien armado y la experiencia jugando solo contra la máquina llega a ser bastante entretenida. Además seguimos teniendo el modo Conquest, que ha sido ligeramente retocado, para mejor, aunque nada notable ciertamente.



La inteligencia artificial de este juego parece haber sido basada en Jar Jar Binks, ya que es particularmente idiota. Si los bots contrarios nos derrotan es por pura superioridad numérica. Si perdemos una misión es simplemente porque tenemos que hacer todo ya que nuestros compañeros se pasan de inútiles. Pero seamos honestos, nadie se va a gastar sus morlacos en un juego como este para pasársela jugando contra los bots. La fuerza de este tipo de juegos está en su modo multiplayer.

El retorno de n00bxxor

Y es así como la leyenda cuenta que luego de masacrar Ewoks, el todopoderoso n00bxxor se dedicó a batallar en los nuevos modos multiplayer, así como en el viejo y querido Conquest –el típico modo de captura y retención de puntos clave–.
El modo de juego sigue manteniendo la misma mecánica que su predecesor. Es decir un choreo a mano armada a Battlefield 1942. Seguimos teniendo el mismo tipo de agrupación por distintas clases de soldado, sólo que se agregó una nueva a cada facción. Hecho nuevo es que esta nueva clase –y otra que ya estaba en el juego anterior– no se encuentran disponibles de entrada sino que es necesario conseguir un determinado puntaje para habilitarlas.

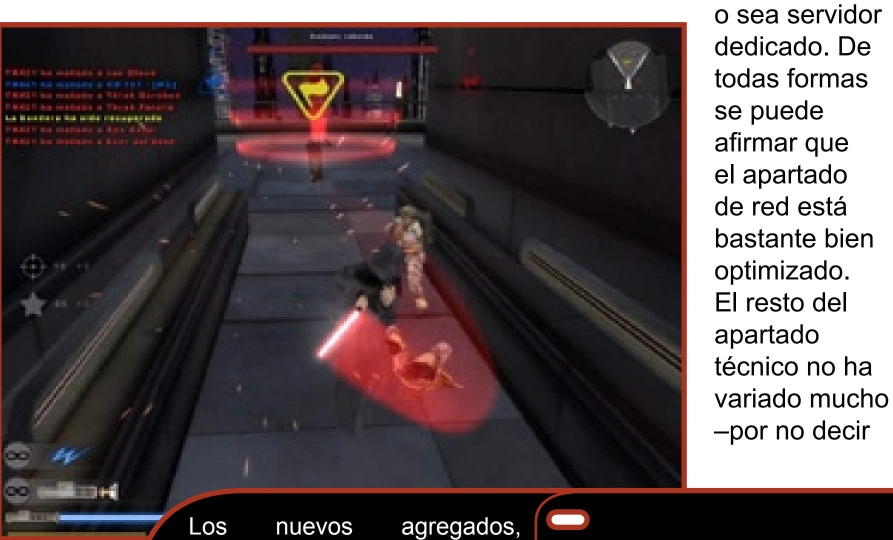
Pero n00bxxor, al igual que cuando jugaba Jedi Academy, podía sentir la Fuerza, cosa extraña, así que apretó F1, se convirtió en Shaft y se dedicó a patear culos con estilo.
Y aquí es cuando Jedi Academy conoce a Battlefront. Una nueva clase que no mencioné antes son los héroes, tanto Jedi como personajes resaltantes del universo Star Wars como Boba Fett o Han Solo. En un momento determinado del juego, dependiendo de cómo se haya configurado la partida, un jugador puede seleccionar convertirse en un Héroe. Los Jedi puntualmente tienen su poderoso Sable Láser, así como una gama de poderes de la Fuerza a su disposición – algunos variarán dependiendo del Jedi que nos toque personificar, pero básicamente son todos lo mismo: corren rápido, saltan alto y revolean el sable por aquí y por allá.





No son lo supergrosos que uno puede imaginarse, y con un par de lásers bien puestos se puede acabar con ellos. Aunque no está mal, ya que de lo contrario sería muy desbalanceado.

El otro agregado que se le hizo al juego son las nuevas batallas espaciales, que debo decir que son lo más interesante. En estas, dos naves capitales se enfrentan, y uno puede afrontar la batalla desde diferentes ángulos. Se puede pilotear un caza y dedicarse al dogfighting. Manejar las torretas de la misma nave capital, salir con un bombardero a hacer mierda los puntos débiles de la nave enemiga o incluso preparar un grupo de abordaje al hangar enemigo y empezar a destruir puntos clave desde adentro. Todo esto hace de este modo algo muy variado y muy entretenido, aunque hay que tener cierta habilidad con el manejo de naves para disfrutarlo de verdad. Lo único decepcionante es que luego de deshabilitar todos los puntos de una nave capital el juego sigue hasta eliminar cierta cantidad de cazas. Uno espera terminar con la destrucción de la nave enemiga, cosa que no sucede.
Con una buena conexión el juego se maneja bien, aunque si somos varios va a toser a menos que el host tenga una muy buena conexión o sea servidor dedicado. De todas formas se puede afirmar que el apartado de red está bastante bien optimizado.
El resto del apartado técnico no ha variado mucho –por no decir casi nada–, un par de mejoras en las texturas y algunos modelos un poco más trabajados pero no mucho más que ello.
Afortunadamente esta vez el juego se encuentra mucho mejor balanceado que su predecesor, con más variedad de mapas sumados a los de la versión anterior.



Battlefront contraataca

Sin duda alguna Battlefront 2 es superior a su predecesor, balanceando el juego y solucionando algunos pequeños problemas que tenía. Los nuevos agregados son interesantes, pero tampoco son lo suficientemente significativos como para modificar la mecánica general del juego.
En fin, si el anterior te gustó, este te va a encantar. En cambio, si no te movió ni un pelo, difícilmente te enganches con esta continuación, aunque seguramente podrías llegar a disfrutarla más que el título anterior.
Es así como usando el poder de Battlefront 2, n00bxxor reclutó a un grupo de amigotes y gente copada y se dedicó a batallar tanto en tierra como en el espacio, disfrutando de largas horas de entretenimiento, hasta que fue pwneado por un Ewok que estaba en Killing Spree.

+ Los nuevos agregados, principalmente las batallas espaciales, un mejor balance en general, se puede matar Ewoks.

– Pocos cambios en la mecánica general –parece más una expansión que una segunda parte–, los gráficos y el apartado técnico se están quedando atrasados, la inteligencia artificial de los bots.

PUNTAJE: La continuación de Battlefield: Star Wars. **80%** EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: FPS | Desarrollador: Pandemic | Distribuidor: LucasArts | Soporte multiplayer: LAN / Internet, hasta 64 jugadores

STARSHIP TROOPERS

THE ONLY GOOD BUG IS A DEAD BUG!

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb con soporte para Vertex y Pixel Shaders– 512Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 3Ghz – Placa de video GeForce 6800 o equivalentes – 1Gb de RAM

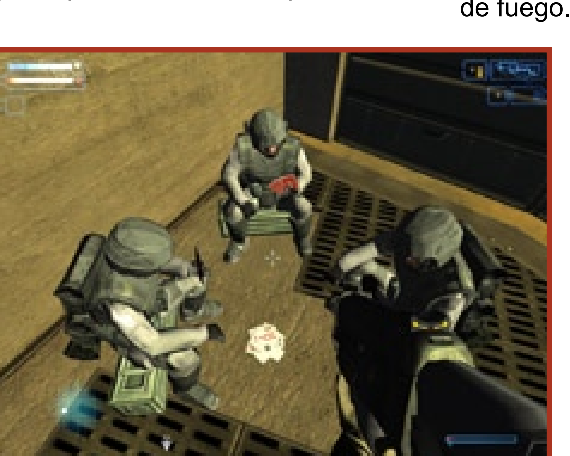
POR Juan Marcos Victorio

Starship Troopers es un shooter en primera persona, basado en la película del mismo nombre, que en nuestro país fue conocida como "Invasión". Han pasado largos años desde el anuncio oficial del juego, y muchos más aún desde que la versión cinematográfica fue estrenada (en el año 1997). ¿Valió la pena la espera? ¿Qué hace un juego basado en una movie de ocho años atrás, saliendo recién hoy al mercado?

¡A matar cucarachas!

El juego se basa en el mundo desarrollado en la película, y no en las novelas que dieron origen a ella, que tienen diferencias importantes con respecto a la misma. Formamos parte de un escuadrón de elite, somos un "marauder", y a diferencia de la mayoría de los soldados que solíamos ver correteando bichos, nosotros tenemos una armadura que dentro de todo nos protege, además de darnos ciertos bonus interesantes. Con la armadura puesta podemos correr a más velocidad, comunicarnos por radio y acceder a información importante acerca de nuestra situación, los objetivos, las armas, etc. La armadura se convierte así en la interfaz del juego.
No tendremos un entrenamiento muy largo, aunque conciso y suficiente para movernos en el entorno y comprender lo básico que es el funcionamiento de todo en general.
La mayoría de las armas usan la misma munición, e incluso varias tienen igual disparo primario y sólo varían en su modo secundario de acción.
La mecánica de juego también es algo simplista, y tendremos dos o tres tipos de misiones bastante fijas que se repetirán a lo largo de su desarrollo. Desde escoltar a alguien, buscar algo, limpiar una zona, todas matizadas siempre con la presencia de los queridos bichos intergalácticos que saldrán en hordas de a miles para caer bajo nuestro poder de fuego. Este punto es una de las pocas cosas bien logradas en el game, ya que la cantidad de bichos es GIGANTE, ENORME, pero no por esto llega a aburrir ni abrumar, sino que ocurre todo lo contrario: entretiene y mucho. Es realmente espeluznante ver, en una de las primeras misiones, la toma que disfrutáramos en el cine, en la cual un pequeño grupo de soldados perdidos en una base en medio del desierto debe contener el ataque de cientos y cientos de insectos que llegan de todas partes. Esta misión en particular es una de las mejor realizadas y más divertidas, y jugándola me sentí realmente metido en la atmósfera y la historia.
Los bichos están mejor equilibrados que en la demo, donde algunos eran muy fáciles de matar, y otros costaban demasiado. Ahora la dificultad está en su medida justa, y esto también se aplica a los bosses o semi-bosses que iremos encontrando. Los mismos están bastante bien diseñados, aunque el proceso para acabarlos es dentro de todo mecánico, y dependiendo de con qué tipo de bicho nos enfrentamos usaremos cierto arma o método.
El motor no tiene problemas a la hora de la performance para mostrar cientos de insectos al mismo tiempo en la pantalla, pero extrañamente falla en otros momentos.





¡Este juego está lleno de bugs!

Les juro que me prometí a mi mismo que no iba a hacer un chiste tan obvio.

Lo primero que noté apenas comencé a jugar es que había ciertos problemas de performance, y además los gráficos no se veían nada bien. Al activar los shaders en alta calidad, el juego no sólo caía en rendimiento y se convertía en una sucesión de diapositivas, sino que además tenía problemas para mostrar correctamente las sombras, y la pantalla se oscurecía casi totalmente al punto de hacer imposible ver algo para intentar avanzar. He jugado infinidad de juegos con los motores más potentes y exigentes, y nunca jamás activar shaders arruinó la gráfica de un fichín.
Otra cosa asquerosa es que ciertos modelos están muy bien diseñados e implementados, mientras que otros sencillamente apestan. Por ejemplo, las caras de nuestros compañeros soldados son todas iguales. Creo que hay dos o tres modelos de caras, y se repiten hasta el hartazgo durante todos los niveles. En cambio, los modelos de los bichos son de mayor calidad, como así también los diseños de los entornos.
Algo extraño fue que en las áreas abiertas e infestadas de insectos, la performance no se movía, mostrando siempre una buena cantidad de cuadros por segundo. Pero en ciertos lugares, incluso pequeños o con apenas algunos modelos gráficos rodeándonos, había frame drops increíbles e insoportables que arruinaban la experiencia de juego.
Otros problemas que encontré fueron fallas en el sistema de iluminación: muchas superficies reflejan demasiado la luz y se hacen muy brillantes cuando apuntamos con la linterna a ellas, casi cegándonos. El motor gráfico realmente no está a la altura de lo que estamos acostumbrados a ver por estos días.

Gaming Factor no recomienda este producto, consumir bajo su propio riesgo.

En conclusión, Starship Troopers se queda a mitad de camino en muchos aspectos. El motor ni siquiera se vería bien si el juego hubiera salido cuatro años atrás. El sonido es apestoso, quizás el peor punto de todo el producto. Es entretenido, pero le falta calidad en casi todos los detalles.



Sí, las granadas tienen cara... ¡y hablan!

Para la realización de este juego, habría sido más práctico adquirir la licencia de algún motor probado y conocido (Doom 3, HL2, incluso Far Cry), y dedicar el tiempo de desarrollo a las misiones, modelos, sonidos, mecánica de juego y demás aspectos del diseño en sí.
Así como está, el juego no es para nada recomendable, e incluso creo que sería mucho menos pérdida de tiempo y dinero comprar el DVD de la película y torturar nuestras córneas mirándola repetidas veces.
Y creo que, lamentablemente, en esa frase lo resumí todo.



Un juego de disparos de la película Starship Troopers.

55%

REGULAR

\+ Es entretenido matar insectos sin parar, los modelos de los bichos están bien.

\- El motor apesta, tanto gráficamente como en la parte sonora, el juego no tiene mucha variedad.

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Strangelite | Distribuidor: Empire Interactive | Soporte multiplayer: LAN / Internet, hasta 32 jugadores

VIETCONG 2

"LOS BETA TESTERS MURIERON EN VIETNAM" PTERODON

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.8ghz - Placa de video con soporte para Vertex y Pixel Shaders 2.0 - 512Mb de RAM - 2.8Gb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2.6Ghz - Placa de Video de 256Mb - 1.5Gb de RAM - 2.8Gb de espacio libre en el disco rígido.

POR Leandro Dias

Muchos recordarán Vietcong, un muy buen First Person Shooter que salió hace ya varios años. Este juego tenía como característica principal su elevadísima dificultad y un modo multiplayer extraordinario. Sin embargo, tenía una optimización bastante floja y una elevada cantidad de bugs, algunos de ellos bastante importantes.
Esta secuela lamentablemente tiene los mismos defectos que la primera entrega y encima potenciados. Una verdadera lástima, porque sin lugar a dudas, de todos los títulos que salieron basados en la Guerra de Vietnam (que nos invadieron el año pasado), este podría haber sido uno de los mejores tranquilamente. Sin embargo, defectos fácilmente solucionables pero a su vez imperdonables hoy en día, impiden a Vietcong 2 ser un excelente juego.

Cómo un excelente modo cooperativo puede apagar el incendio

Lo peor de esta secuela es definitivamente su apartado gráfico. El problema radica en que no sólo luce viejo y tosco sino que también está pésimamente optimizado. En computadoras que se bancan juegos como F.E.A.R. o Quake IV en altas resoluciones y todo al mango, Vietcong 2 anda a los tirones. Lo único rescatable son algunos modelos de personajes, pero tanto escenarios como efectos dan lástima. El sonido, en cambio, está muy bien realizado. Las armas y las voces tienen una gran calidad y la música ambiental cumple con su cometido perfectamente.
Vietcong 2 se divide en dos campañas, una personificando a los Estados Unidos y otra a Vietnam. La primera es la más divertida y mejor realizada. A diferencia de otros títulos también basados en esta guerra, la acción transcurre en lugares suburbanos y muy poco en la selva. Un punto a favor es la crudeza con que el juego nos cuenta la historia. No esperen batallas épicas, ni eventos en donde se destaquen valores como el compañerismo y la valentía. Vietcong 2 nos muestra la guerra desde un punto más humano en el que frecuentaremos prostíbulos y demás lugares que nos muestran la faceta más decadente de la guerra. La segunda campaña no es tan buena como la de Estados Unidos y además es muy corta. Otro defecto bastante feo es el desnivel que hay entre la IA de los enemigos y la de los aliados. Los soldados del bando contrario al nuestro se comportan de forma muy inteligente y eliminarlos es una tarea muy complicada. Pero el escuadrón que controlamos por medio de órdenes realiza acciones dignas de Marley con Síndrome de Down. Se quedan parados mientras les disparan, se traban en los pasillos y a veces no nos dejan avanzar en el nivel porque se quedan tildados mirando el suelo.
A pesar de los defectos, el modo single player es bastante divertido y todo un desafío debido a su elevada dificultad, aunque un poco corto.
Por su parte, el multiplayer es el alma de este juego. El modo cooperativo está excelentemente implementado y otorga horas y horas de diversión si tenemos un amigo con quien jugarlo.
En resumen, Vietcong 2 es un juego bueno pero con algunos defectos bastante groseros. Quizá si hubiese salido unos meses antes la cosa sería distinta, pero con los FPS que están actualmente en el mercado lo mejor va a ser pensar dos veces antes de adquirirlo. Igualmente es una buena alternativa, sobre todo si están buscando algún título para jugar en multiplayer.



PUNTAJE:

La secuela de uno de los más famosos juegos ambientados en la Guerra de Vietnam.

61% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Pterodon | Distribuidor: 2K Games

\+ Dificultad desafiante, la crudeza de la campaña, el excelente modo cooperativo, el sonido.

\- Gráficos anticuados, pésima optimización, la IA de los aliados, algunos bugs.

CHROME: SPECFORCE

FAR CRY LIGHT

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.3GHz – Placa de video de 64 Mb – 256 Mb de RAM - 700Mb libres en el Disco Rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2GHz – Placa de video de 128 Mb – 512 Mb de RAM - 700Mb libres en el Disco Rígido

POR Matías Sica

En el 2003 tuvimos la oportunidad de conocer al Chrome, juego que pasó sin pena ni gracia y del que la gran mayoría no tuvo ni idea. En el 2005 Techland vuelve a intentarlo con esta versión revisada que agrega el "SpecForce" al nombre original.
El juego sigue la historia de un tal Bolt Logan, un miembro de una fuerza especial de elite de esas en donde cinco o seis tipos se encargan de hacer volar una enorme cantidad de personitas. En esta ocasión nos toca viajar al planeta Estrella para intentar detener los esfuerzos de una mega corporación que se dedica a vender todo tipo de juguetes a mercenarios y criminales. De más está decir que no va a pasar mucho tiempo para que las cosas vayan de mal en peor y terminemos en un conflicto de escala planetaria sin mucha más ayuda que nuestras armas y algún compañerito perdido que nos encontremos por el camino.

El juego hace un esfuerzo bastante considerable para reproducir tanto el escenario como los enemigos y los vehículos con los que nos encontramos. El único problema es que se ve como si hubiera salido en el 2003, y aún así tampoco sería una maravilla.



Tampoco se destaca mucho el diseño de los personajes, que si bien no son terribles, son muy genéricos y como para colmo de males tampoco hay mucha variedad que digamos, vamos a terminar aburridos en los primeros treinta minutos.
También tengo que advertir de la obscena cantidad de bugs que tiene el juego, y no estoy hablando de algún problemita aquí y allá. Me refiero al tipo de problemas que te dejan la pantalla más dura que una postal del Himalaya. Del resto del apartado técnico poco se puede decir: los sonidos son normalitos, la música pasa sin pena ni gracia y las voces, aunque se destacan algunas actuaciones inspiradas, tampoco brindan nada que nos llegue a interesar demasiado.
La jugabilidad sigue la línea de lo comentado anteriormente: vamos por un camino preestablecido, podemos cargar apenas dos armas y matamos enemigos que a fin de cuentas no son lo suficientemente idiotas como para cargar al estilo kamikaze pero tampoco se destacan por su inteligencia. Si al menos este juego tuviera la posibilidad de explorar los escenarios libremente como el Far Cry, podría llegar a valer la pena, pero así como está, es otro clon más.

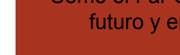


Irónicamente el modo de varios jugadores es bastante más divertido que el de uno solo. Tenemos la opción de jugar un Deathmatch puro y duro, un Deathmatch por equipos, un Capture the Flag e incluso tenemos un Team Domination, en el que deberemos capturar una serie de puntos estratégicos para poder ganar. Lamentablemente, debido a que el juego en sí no llama mucho la atención, vamos a tenerlo bastante difícil a la hora de buscar oponentes en línea.

Para bien o para mal, el Chrome: SpecForce va a tener el mismo destino que su antecesor y pasar sin pena ni gloria. Tal vez con una buena lavada de cara y un poco más de énfasis en la profundidad del modo de un solo jugador habría sido un título recomendable, pero así como está es casi como jugar algo del año 2003 e incluso antes. Excepto que no tengas nada mejor que hacer, buscá otro título.

PUNTAJE:

Como el Far Cry, pero en el futuro y embolante.



60% BUENO

FICHA TÉCNICA:

Género: FPS | Desarrollador: Deep Silver | Distribuidor: Techland

\+ Que podría haber sido peor.

\- Genérico, gráficos atrasados, muchos bugs.

CALL OF DUTY 2

CF SELECCIÓN

MÁS DE LO MISMO EN MENOS TIEMPO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 3.2Ghz – Placa de video de 256Mb – 1Gb de RAM - 4Gb de espacio en el disco rígido

POR Maximiliano Nicoletti

Una congregación de bolches se sumía a mí alrededor en aquella enorme y desbaratada alcantarilla, cada uno con su rifle, muchos de ellos dotados con una mira de precisión en su armazón. Una gran grieta, por la que el Sol nos bañaba los rostros fríos por el invierno, mostraba el mundo sobre nosotros: los altos edificios de Stalingrado, aún en manos de los alemanes. De pronto el clamor de la batalla nos llegó como una explosión. Tropas fascistas pasaron saltando la gran grieta, sin vernos. Mis compañeros se agitaron en sus lugares, mientras se hacían señas de seguir avanzando. Detrás de la infantería nazi llegaron los tanques, que cruzaron velozmente y sin problemas sobre nuestras cabezas. La batalla que esperaba sería dura. Ah, si alguien pudiese sacarme de ese lugar, lejos de esa guerra. Pensé en Batman, pero fue un chiste tan repetitivo en los últimos números que sólo lograría que me digan que no tenía inventiva. Tomé la decisión de continuar y ver qué me deparaba más adelante en Call of Duty 2.

El tiempo había pasado raudo desde que la expansión de la primera entrega de Call of Duty me había dado unas cuantas horas más para disfrutar. El previsible anuncio de la segunda entrega me había dado esperanzas de que aquellos molestos respawns infinitos desaparecieran, que la experiencia fuera más larga y llevadera y que, oh, por Dios, lo hicieran más largo, porque simplemente el primero había sido tan corto, que a pesar de la intensidad con la que se desarrollaba el juego, no se disfrutaba. Ahora era momento de comprobar si alguien en el Cielo había escuchado mis plegarias y me daría lo que yo esperaba de Call of Duty 2.

Che... Acá me falta algo...

¿Qué le pasó a nuestro indicador de vida, preguntarás? Desapareció. Así como te lo digo. A diferencia de la gran mayoría de los juegos del género, no nos manejaremos más por el sistema de daño y consumo de health packs desperdigados por el escenario. En Call of Duty 2 tomaremos daño hasta que la pantalla llegue a tornarse de un color rojo en los bordes. En este momento, nuestra posibilidad es recibir uno o dos tiros más antes de morir o ponernos a cubierto y recuperarnos mágicamente. Un grave error en la jugabilidad, si puedo agregar. No voy a negar que sea algo un poco más realista que ir cazando health packs por ahí.

Ruskis con vodka, americanos con whisky e ingleses con té Earl Gray

Como la última vez, la campaña se desarrollará en el ámbito de la Segunda Guerra Mundial, entre las tropas americanas, inglesas y rusas. Pero, a diferencia de Call of Duty –en el que la campaña se desarrollaba de manera totalmente lineal, turnando los bandos que fuésemos a usar según el momento de la "historia" del juego–, con el avance de capítulos de cada facción iremos destrabando los primeros capítulos del resto de las facciones y podremos elegir la forma en que desarrollaremos nuestro juego. Así es que empezaremos el juego siendo un recluta del ejército ruso en medio de una guerra de ciudades frías, cerradas y llenas de enemigos al acecho. En la campaña inglesa, que es la próxima a elegir, nos encontraremos en el desierto, peleando contra los Afrika Corps de Rommel, en una cruenta batalla en la que hasta podremos llegar a tripular tanques en medio de África. La campaña final, la norteamericana, nos sitúa en el desembarco del 6 de Junio de 1944 pero, a diferencia de juegos como Medal of Honor o el aclamado multiplayer Day of Defeat, no desembarcaremos en Utah u Omaha, sino que nuestro objetivo será tomar una playita por donde está previsto el ingreso de nuestra artillería, Point du Hoc. El juego cuenta sólo con diez capítulos, separados en algunos escenarios, lo cual lo hace un juego muy corto, más corto inclusive que el primer Call of Duty. Jugando en una dificultad normal y con las ganas necesarias, se puede terminar en entre seis y diez horas.



La guerra que no se hace de a uno

El campo de batalla estará lleno de gente como vos. Soldados armados, listos para enfrentarse a un enemigo tanto o más numeroso que ustedes. La inteligencia artificial hiper-mejorada de Call of Duty 2 hará que nuestros aliados cubran nuestros movimientos mientras nos encontramos en una posición de avance, que tomen posiciones de resguardo si se encuentran en la línea de tiro, incluso que utilicen sus granadas de fragmentación en contra de puertas y sectores donde podrían a llegar a aglomerarse gran cantidad de alemanes. Incluso en situaciones en las que somos asediados por ametralladoras fijas, cubrirán la zona con granadas de humo para que al tirador se le dificulte ver el lugar por donde estás avanzando. Las granadas de humo serán una herramienta muy útil para este tipo de situaciones o para momentos en los que las tropas enemigas cubran un gran tramo de nuestro avance.

Los puntos donde intercambiamos fuego con los alemanes son muy predecibles. Un largo pasillo de edificios, una zona cubierta de paredes, una trinchera, una casa abandonada en el medio del campo. Siempre sabemos más o menos de dónde puede llegar a venir la nueva oleada de chuckruts. Siempre tendremos nuestras sorpresitas. Obviamente, la inteligencia artificial enemiga no es nada estúpida y organizarán un ataque marcado, nos llenarán el suelo de granadas, que aparecerán marcadas en nuestra pantalla con un pequeño dibujo y una flecha indicando más o menos el lugar donde está tirado el explosivo. Algo muy útil por si no estamos atentos a todo lo que vuela a nuestro alrededor, como suele pasar en medio de una batalla llena de disparos. Pero no todo es tan fácil, amigos lectores: apuntar se nos ha puesto aun más difícil que en United Offensive. Disparar a cualquier cosa a media y larga distancia sin utilizar la función de la iron sight (o la mira de hierro del arma), a la cual accedemos con el botón derecho del mouse.

Los enfrentamientos, una vez más, están plagados de respawns infinitos. Pero al menos, a diferencia de la expansión del primero, no vemos los puntos donde los enemigos aparecen, sino que la aparición de los cientos de enemigos que podemos llegar a enfrentar está dada de una forma en la que se torna realista. Así, la aparición de cada refuerzo que tengan los nazis se da como mostrando que físicamente el poblado, casa o lo que sea que estemos atacando, puede llegar a contener a tal cantidad enorme de tropas. El respawn infinito culminará en el momento en que continuemos nuestro avance hacia el siguiente punto, donde nuestro juego será guardado, ya que



FICHA TÉCNICA:

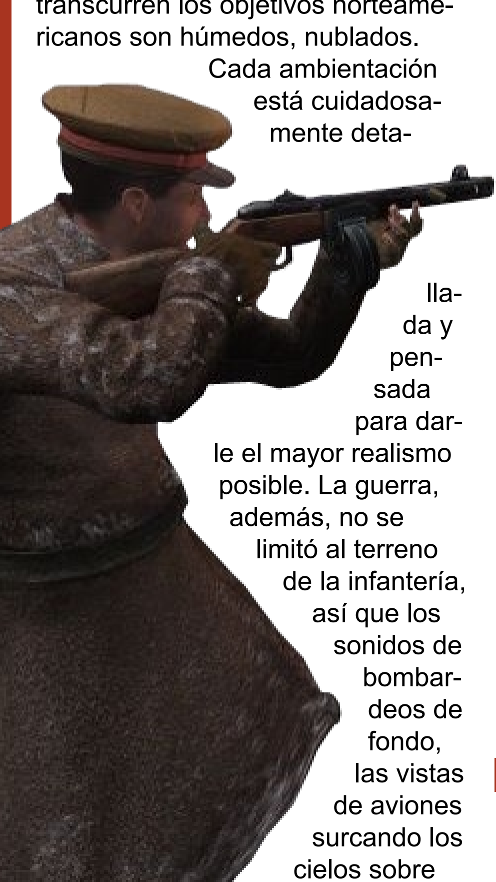
Género	Desarrollador	Distribuidor	Soporte multiplayer
FPS	Infinity Ward	Activision	Hasta 32 jugadores - Internet / LAN

las funciones de guardado y carga rápida de las partidas fueron removidas. Pero no se preocupen, el juego graba muy seguido y justo en los momentos en que nosotros llegaríamos a guardar la partida (un lugar descampado y vacío, una tregua en el intercambio de plomo, un punto importante antes de una batalla mayor...).



Se busca subtítulo relacionado a la guerra

La imagen de Call of Duty 2 es realmente impecable. El blanco de la nieve es blanco Ala y se hará tan monótono como la nieve real. Los escenarios nublados de Stalingrado nos darán la impresión de que el cielo se va a caer abajo en todo momento. Los mapas desérticos de la campaña inglesa tienen un Sol encandilante que nos dejará ciegos y unas noches oscuras y peligrosas. En ambos casos, los colores elegidos para detallar el terreno, los efectos de iluminación, el cielo y la vestimenta de aliados y enemigos nos dejarán una prueba de calidez y calor sofocante. Los lugares donde transcurren los objetivos norteamericanos son húmedos, nublados. Cada ambientación está cuidadosamente detallada y pensada para darle el mayor realismo posible. La guerra, además, no se limitó al terreno de la infantería, así que los sonidos de bombardeos de fondo, las vistas de aviones surcando los cielos sobre nosotros en grandes batallas aéreas y en algunos escenarios, los grandes buques navales de guerra, etc. estarán a la orden del día.



Las humaredas de las explosiones, así como las propias granadas de humo, son fantásticas, con mucho detalle. Es genial ver cómo se expande el volumen de la bola de humo, entrar en ella y no ver absolutamente nada, y de pronto encontrarse cara a cara con un enemigo igual de desorientado que nosotros. Tanto en el single player como en el multiplayer se vuelve un aditivo genial.

Todo el resto de la imagen del juego, los modelos, las texturas, están todas cuidadas de una forma genial. Y además, el juego está optimizado para aquellas placas conectadas entre sí mediante el sistema de SLI de nVidia. Fantástico.

La imagen de nuestros soldados es muy realista y muy bien lograda, la iluminación está muy bien cuidada en cuanto a los reflejos y sombreados de la piel y ropa de cada uno. Por supuesto, los modelos de las armas se pasan de revoluciones y están perfectamente cuidados. Call of Duty 2 es realmente una joyita en el apartado gráfico.

Firmando la rendición

Y es así como llegamos a una de las cosas más interesantes que este título puede llegar a tener, su jugabilidad en multiplayer. Y una sola palabra lo define: ALUCINANTE.

Call of Duty 2 no sólo toma donde su predecesor lo dejó, sino que se arriesga un poquito más. La forma de juego contra otras personas mejora muchísimo (como casi siempre) con respecto a su contrapartida single player. Las modalidades, desde la común deathmatch, hasta la nueva y más compleja Headquarters son buenísimas. Este último es un formato de juego en el que ambos bandos deben tomar dos puntos de control del mapa, poniendo allí un cuartel general donde obtendrán puntos hasta que el enemigo tome el fuerte o simplemente se acaben sus refuerzos.

También contamos con una versión un poco modificada al estilo Call of Duty del viejo estilo Defuse the Bomb de Counter-Strike.

Cerrando, Call of Duty 2 deja justo donde lo dejó el anterior, mejorando muchos aspectos de su predecesor, con una calidad gráfica impecable y la misma forma frenética de pelear la guerra que en el anterior. Con algunas fallas que no son nada del otro mundo, se nos presenta un juego de la Segunda Guerra Mundial, cortísimo, incluso más que su predecesor, pero sin perder el estilo que quedó marcado por Activision tiempo atrás.

PUNTAJE:

Una de las secuelas más esperadas en los últimos tiempos.

91%

CLÁSICO



+ La imagen, la acción, la ambientación.

– Es corto y tiene algunos problemitas. Otra vez respawns infinitos.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



LA FORMA MÁS DIVERTIDA DE ESCAPAR DE LA POLI.

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video de 32 Mb – 256 Mb de RAM
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 128 Mb compatible con DirectX 9 – 512Gb de RAM

POR Juan Marcos Victorio



Empiezo a jugar Need For Speed: Most Wanted y lo primero que me llama la atención, por suerte gratamente, es que el juego parece tener una historia más importante y abultada que sus antecesores, nada al estilo malas películas de Hollywood. Apenas iniciado el modo carrera, nos transporta dentro de nuestro coche, y con una estética y filmación típica de películas como The Fast and the Furious (Rápido y furioso), los hechos van siendo relatados, aunque un poco accidentadamente y con algunos baches de guión, y nos van atrapando, logrando meternos totalmente en su atmósfera fierrera.

Si bien los videos luego merman en cantidad y periodicidad, la actuación es bastante durita, y encima están realizados con una extraña mezcla de gráficos digitales y actores de carne y hueso, cumplen con darle un sentido al recorrido de locas carreras que llevaremos a cabo a lo largo del fichín.

Most Wanted se ve y siente como cualquier Need For Speed que se precie, así que no esperen un simulador con una física cuidada al detalle, un auto con las propiedades de reventar desde el espejito retrovisor hasta el paragolpe trasero, y un alto realismo en el manejo así o en la forma de manejar de nuestros rivales, que van a revolotearnos alrededor como moscas. Todo esto se deja de lado, como es costumbre en esta saga, para dejar lugar a un arcade divertido, que si bien implementa cierto grado de veracidad, intenta mantener el equilibrio en la diversión y el manejo cómodo y sencillo, en vez de complicarlo en demasía.

¿Most Wanted? ¿Porqué Most Wanted?

Nuestro objetivo es ir venciendo a los 15 miembros de la blacklist (la lista negra de los más buscados), y para lograr esto tendremos ciertos requisitos que cumplir antes que uno de los miembros decida que vale la pena enfrentarse a nosotros. Vamos a tener que ganar unas cuantas carreras y juntar suficiente odio por parte de la policía, para que se fijen un poco más en corrernos un rato.

Y es en esto último donde el juego se lleva las palmas: las persecuciones policiales son lo más, ir destruyendo la ciudad a nuestro paso, romper coches, chocar policías, destrozar barricadas, es de lejos lo más divertido que jugué al día de hoy en un juego de carreras.

Las persecuciones suelen comenzar con uno o dos coches, pero con el correr del tiempo podemos llegar a tener mas de 20 autos detrás nuestro, e incluso un helicóptero nos seguirá desde el cielo, botoneándo nuestros movimientos.

En el juego existen unos puntos especiales los cuales podremos usar para cortar una persecución policíaca, que son puntos del mapa donde podemos chocar una estructura para trabar una calle y a los coches que nos estén siguiendo, o simple-

FICHA TÉCNICA:

Género: Carreras | Desarrollador: EA Games | Distribuidor: EA Games | Soporte multiplayer: LAN / Internet hasta 4 jugadores


¡Fly yo live, live to flyyyy!

mente hacerlos compota de Beltrami. Estos se convierten en algo de vital utilidad, porque si se extiende mucho el asunto, realmente nos veremos cercados y complicados de escapar por la cantidad de móviles y la agresión de los mismos. Y no sólo la cantidad influye aquí, sino que a mayor obstinación, aparecerán diferentes coches policiales, cada vez mas peliagudos de evadir, e intentarán diversas maniobras para detenernos (atravesar una barricada de coches con lucecitas azules y rojas no tiene precio, para todo lo demás, lean Gaming Factor). Cuando finalmente logramos escapar de la poli, se activarán ciertas zonas en el mapa que nos indicarán donde podemos escondernos para "calmar" la situación. Normalmente es mejor hacer caso a estas zonas y quedarse chanta en ellas, hasta que todo se calme, salvo que queramos enfrentarnos a la posibilidad de cruzarnos con un "cana" y que todo comience de nuevo.
De todas formas, si somos atrapados, tendremos la posibilidad de salir, pagando una multa, mediante la cual nuestro coche quedará marcado y dará la posibilidad a futuro de que nos lo confisquen o con uno de los tickets que podemos ganar para tal efecto.

Más de lo mismo, ¿pero hay mejoras, cierto?

A pesar de ser más de lo mismo, algo a lo que EA nos tiene acostumbrados con sus sagas de juegos, Most Wanted introduce muchas mejoras de agradecer. Por citar una que agiliza mucho el desarrollo, ahora podemos ir directamente al evento sin tener que recorrer las calles de la ciudad. Esto es más que bienvenido, ya que tarde o temprano nos cansaremos un poco de dar vueltas de un lado a otro buscando carreritas.
Otro de los nuevos agregados son radares de velocidad, que dan lugar a carreras y eventos donde debemos demostrar que salimos en más fotos que Tinelli y Susana en la revista Gente. Este modo de juego está muy bien implementado, y es uno de los más divertidos junto a las persecuciones.
El entorno también sufre una mutación importantísima: ya no tendremos más los entornos oscuros y llenos de neones (de nuestro coche y de carteles a nuestro alrededor) que tenían las dos versiones anteriores, sino que ahora todo se desarrollará a plena luz del día. Este cambio trae aparejadas dos cosas, en primer lugar, el motor gráfico ahora es exigido de una forma diferente, y los efectos de luz son mucho mas pronunciados, desde brillos o luz del sol directa a los ojos, hasta superficies que reaccionan según nuestra posición con diferente iluminación. En segundo lugar, modifica la forma de juego, por ejemplo: ahora ya no es tan importante tener el auto más lindo, sino que los cambios estéticos en el mismo responden más a una necesidad (ocultarnos de la policía que nos reconoce cada vez más fácilmente).
El motor está bárbaro, realmente funciona muy fluido incluso es situaciones comprometedoras, y se ve de la hostia. La gráfica en general es excelente, y es muy loable que el juego pueda correr en configuraciones no tan nuevas y sin pérdida estética apreciable. Por la parte sonora, no tengo más que elogios: todo se escucha increíblemente perfecto, los motores, las voces, los choques, los chirridos de los neumáticos, y encima todo





suena diferente si estamos dentro de un túnel, sobre la calle, o comiéndonos una vereda.

Y aparte de las mejoras, siempre hay algunas cositas que no terminan de gustar…

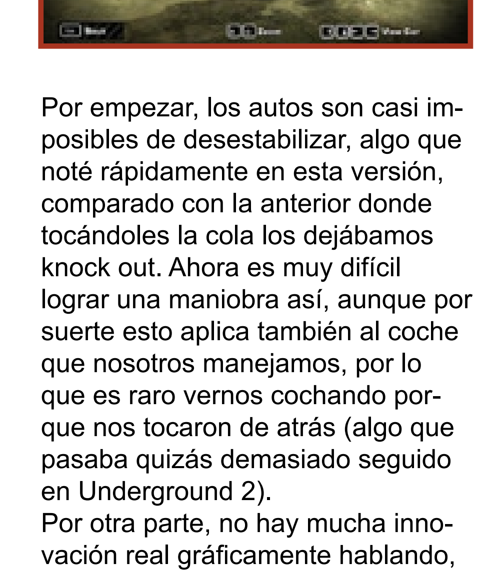
El juego no es perfecto como todo, aunque se acerque a ello y mucho.



Por empezar, los autos son casi imposibles de desestabilizar, algo que noté rápidamente en esta versión, comparado con la anterior donde tocándoles la cola los dejábamos knock out. Ahora es muy difícil lograr una maniobra así, aunque por suerte esto aplica también al coche que nosotros manejamos, por lo que es raro vernos cochando porque nos tocaron de atrás (algo que pasaba quizás demasiado seguido en Underground 2).
Por otra parte, no hay mucha innovación real gráficamente hablando, algo que sería de esperarse por el tiempo entre esta versión y la anterior.
Los drags son bastante feos, y si bien ya los habían arruinado en Underground 2, ahora parecen aún peores que nunca, y se convertirán en los eventos que menos querremos disputar. Muchas veces se basan en el maldito y odiado sistema de prueba y error, o en la suerte cuando se nos cruzan camiones y coches delante nuestro.
Una cosa extraña, es que a pesar de activar el daño en el auto, lo máximo que llegamos a ver son los vidriecitos rotos y la pintura raspada. Quizás hubiera sido interesante un modelo de daños aunque sea un toque más desarrollado, sin necesidad de llegar a ser muy realista, le habría dado un condimento adicional interesante e importante.
Otro punto algo flojo es la inteligencia artificial. Al principio es bastante simple ganar las carreras, y los oponentes no son muy avispados que digamos, pero en cierto punto (donde encima el juego nos avisa: "¡ojo que ahora te hacen la cola!") todo cambia, y de repente se transforman mágicamente en Schumachers.
De todas formas, ninguno de estos problemitas llega a opacar a este juegazo, que nos brindará diversión sin parar, mientras intentamos avanzar en la "historia" y ver que pasa luego.

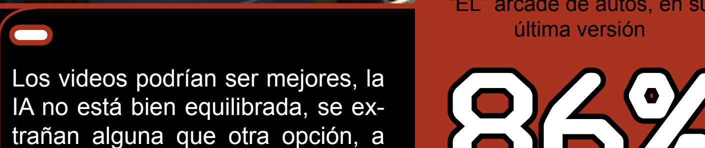
Y Vader concluye: si tenés buen gusto, no lo podés dejar pasar.

Most Wanted es, a pesar de sus pequeños defectos, el mejor arcade de coches que existe a la fecha. El motor gráfico y sonoro es increíble y está más pulido que nunca. Los nuevos modos de juego están bárbaros, salvo el drag que lo destajaron brutalmente, pero esto no llega a opacar un trabajo excelentemente llevado a cabo.
La novedad de las FMV (Full Motion Video), le agrega variedad y algo de soporte a la historia de fondo, y nos coloca expectantes ante los hechos que sucederán.
Más allá de los problemas con la IA, la falta de un modelo de daños mínimamente decente, y algunos puntitos menores, Most Wanted cumple con creces lo que se propone.
Si te gustan los fierros, si querés escapar de la policía, si estabas cansado de correr en medio de la oscuridad de los Underground, si tenés un ápice de buen gusto fichinístico: sin lugar a dudas Most Wanted vale la pena cada peso que te cueste de tu bolsillo.
Ahora si me disculpan, la yuta me está alcanzando.



+ ¡Policías!, los videos están buenos y le dan algo más de interés, los gráficos y el sonido, es más de lo mismo pero con mucha calidad.

− Los videos podrían ser mejores, la IA no está bien equilibrada, se extrañan alguna que otra opción, a pesar de tener calidad es más de lo mismo.



PUNTAJE:

"EL" arcade de autos, en su última versión

86%

EXCELENTE

FOOTBALL MANAGER 2006

HOW WILL YOU MANAGE?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video con soporte para resoluciones de 1024x768 con 32bit de color– 128Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido.
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video con soporte para resoluciones de 1024x768 con 32bit de color– 256Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido.

POR Leandro Dias

Después de la enorme decepción que me llevé con la salida del mediocre Championship Manager 5, esperaba con todas mis ansias la secuela de Football Manager 2005, el mejor manager del pasado año. En esta oportunidad, los muchachos de Sports Interactive tienen que competir con un rival como el sorprendente FIFA Manager 06 de EA Sports. Por suerte, se logró superar nuevamente lo prácticamente inmejorable.

Algunos se preguntarán qué hace tan adictivo un juego en el que abunda el texto, dejando en segundo plano al apartado técnico. La respuesta es simple: Football Manager 2006 (al igual que la versión anterior y casi toda la saga Championship Manager) tiene una jugabilidad extraordinaria y un nivel de complejidad pocas veces visto. Está claro que este tipo de juegos no agradará a mucha gente, especialmente a los fanáticos de la acción frenética y la tecnología de punta. Sin embargo, este nuevo Football Manager es un producto excelente para todo fanático de este género y para cualquier fanático del fútbol que le de una oportunidad.

Superando lo insuperable

A simple vista, FM 2006 no parece más que una mera actualización de su predecesor. Pero a medida que vamos progresando en el juego, nos damos cuenta de que es mucho más que una versión mejorada. El apartado gráfico y sonoro –eje de todos los argumentos en contra de este tipo de juegos– prácticamente no ha variado. Es decir, no esperen ver los partidos en 3D o menús repletos de íconos. Todo luce como en las anteriores entregas, lo cual no es malo ya que las virtudes de la saga Championship Manager (y ahora Football Manager) se centran en su jugabilidad. Los únicos cambios en el apartado técnico realmente notables son la inclusión de una mayor cantidad de fotos en el perfil de los jugadores y una leve mejora visual en el partido. Lamentablemente, ninguna de estas dos mejoras es demasiado relevante. En donde sí se nota un cambio sustancial es en la performance del juego. Si bien FM 2006 sigue siendo un juego muy pesado (es necesaria una gran cantidad de memoria RAM para jugarlo decentemente), ha sido bastante optimizado. Los tiempos de carga son mucho más cortos que antes y las partidas guardadas ya no ocupan centenares de megas. Anteriormente iniciar una partida seleccionando varias ligas podía llevarnos casi una hora. Afortunadamente, esto ha sido solucionado, por lo que ya no tendremos tiempo de mirar la trilogía completa de The Lord of The Rings (versión extendida, obvio) mientras esperamos que se inicie una partida.



Se han agregado también unas leves mejoras en todo lo referido a tácticas y entrenamientos. Ambos siguen siendo los más completos que podemos encontrar en un manager y la cantidad de acciones que podemos realizar es muy variada. Por su parte, la base de datos es cada vez más compleja y prácticamente no hay jugador ni equipo en el mundo que no aparezca en este juego. Ha habido una gran mejora sobre todo en lo que respecta a datos físicos y técnicos de juveniles. Y como en cada entrega, FM 2006 viene con un completísimo editor con el que podremos modificar hasta el más mínimo detalle del juego.



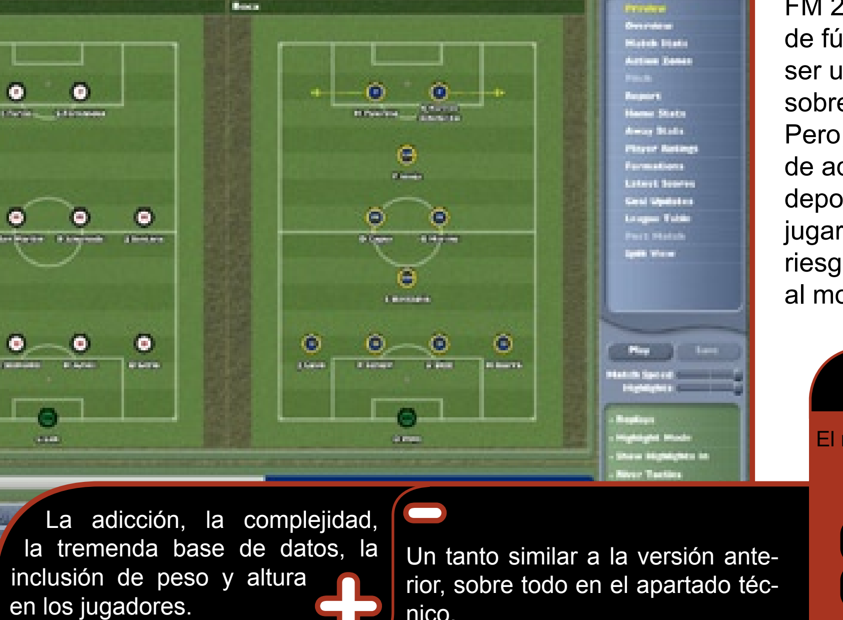
Un manager de peso y altura

Más allá de las mejoras mencionadas anteriormente, se han incorporado algunas adiciones que aumentan considerablemente el realismo del juego. La más importante es sin duda la inclusión del peso y la altura de los jugadores. Estos dos factores son decisivos en el desempeño del futbolista en el campo de juego. Por ejemplo, no cabeceará del mismo modo Hernán Crespo (1.84 mts) que Jan Koller (2.02 mts) por más que el nivel de las habilidades de salto y cabezazo sean similares.

Otra novedad para destacar es que ahora nuestra interacción con los jugadores y los directivos del club es vital en el desarrollo del juego. En FM 2006 nuestro papel será fundamental a la hora de motivar al equipo. Durante y al final de cada partido tendremos charlas con nuestros futbolistas. Allí podremos elogiarlos, criticarlos o darles ánimo. Si hacemos esto correctamente, se verán grandes mejoras en sus rendimientos. A su vez, también es posible interactuar con jugadores descontentos por distintos motivos. Entonces, tendremos la posibilidad de llegar a un acuerdo pacífico o incluso sancionar al futbolista o rescindirle el contrato.

En cuanto a nuestra relación con los directivos, la principal novedad es que ahora estaremos vinculados al club por medio de un contrato. De acuerdo a nuestro desempeño, nos ofrecerán una renovación que es posible negociar. Para esto se ha incluido una serie de cláusulas –tales como la refacción del estadio o más dinero para transferencias– para incluir en la negociación.

Por último, se ha implementado un nuevo sistema de lesiones en el que nosotros podemos elegir el tratamiento al que debe someterse el jugador. Por lo general tendremos dos opciones. Una de ellas será la de infiltrar al jugador lesionado para reducir el tiempo de inactividad, pero corriendo el riesgo de agraviar la lesión. La otra opción es ordenar que el futbolista realice una buena rehabilitación y que tarde más tiempo en volver a jugar, pero sin correr riesgos.



Un gol de taquito a los 90'

FM 2006 es, lejos, el mejor manager de fútbol del año. Quizá peque de ser un tanto similar a su predecesor, sobre todo en el apartado técnico. Pero, en definitiva, es un juegazo de aquellos al que todo amante del deporte más bello del universo debe jugar. Obviamente, corriendo el riesgo de pasar horas y horas frente al monitor jugando sin parar.

+ La adicción, la complejidad, la tremenda base de datos, la inclusión de peso y altura en los jugadores.

– Un tanto similar a la versión anterior, sobre todo en el apartado técnico.

PUNTAJE: El mejor manager del año, punto.

87% EXCELENTE

FICHA TÉCNICA: Género: Deportes | Desarrollador: Sports Interactive | Distribuidor: Sega | Soporte multiplayer: No Posee



PRO EVOLUTION SOCCER 5

VIVÍ FÚTBOL, SOÑÁ FÚBOL, JUGÁ PES 5

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video GeForce 3 o Radeon 8500 o equivalentes – 128Mb de RAM - 800Mb de espacio en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.4Ghz – Placa de video GeForce 4 Ti, Radeon 9600 – 256Mb de RAM - 3Gb de espacio en el disco rígido

POR Leandro Dias

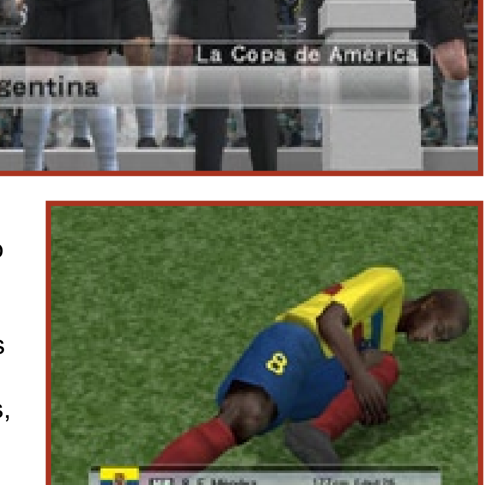
Como todos esperábamos, Konami ha demostrado una vez más que es posible superar lo aparentemente insuperable. Esta nueva entrega de su saga Pro Evolution Soccer (Winning Eleven, bah) no sólo es la mejor de todas, sino que es un homenaje a todos los fanáticos del buen fútbol que quieren ver representado un partido lo más fielmente posible. Para los que no lo saben, PES 5 es un simulador y no un arcade, a diferencia de la saga FIFA, su principal competidor. Así que olvídense de jugar partidos abiertos y con marcadores abultados. Aquí, lograr golear al equipo adversario es una tarea extremadamente complicada. Al igual que en la realidad, el roce es constante, lo cual hace que el desarrollo del partido sea lento y trabado. Pero esa es la esencia de este juego. La fórmula para ganar un partido no es hacer la individual, gambetearnos a medio equipo adversario y definir cual Maradona a los ingleses porque más que en contadas ocasiones, eso no surtirá efecto. Entonces la táctica y el juego en equipo se vuelven fundamentales para poder ganar.
Pero ¿Qué hace a PES 5 tan adictivo? La respuesta es simple: es tan disfrutable porque tiene una jugabilidad maravillosa que hace que este juego sea extremadamente realista pero a su vez muy pero muy divertido.





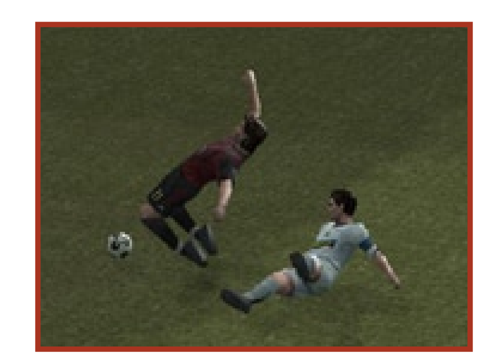
Igual que en la TV

A pesar del pifie de una presentación no muy atractiva, ni bien iniciamos el juego podemos notar el gran esfuerzo que realizó la gente de Konami. En el menú vemos como figuras estelares a John Terry (defensor del Chelsea) y a Thierry Henry (delantero del Arsenal), dos de los mejores jugadores del mundo.
Al entrar al modo exhibición, vemos que la cantidad de equipos y selecciones sigue siendo la misma, pero con el agregado de que se licenciaron algunos equipos que antes figuraban con nombres de fantasía. Si bien algunas ligas como la francesa e incluso algunos equipos de la Premier League (liga inglesa) todavía no poseen sus nombres reales, las ligas más importantes como la española o la italiana están 100% licenciadas. Esto hace que, entre otras cosas, se eleve considerablemente el nivel de detalle de las camisetas de estos equipos. Afortunadamente, podemos modificar la totalidad de equipos y jugadores disponibles. Las opciones de edición de jugadores han sido mejoradas y ampliadas en gran medida. Ahora tendremos la posibilidad de cambiar hasta los detalles más mínimos en la parte estética de los mismos, incluso más que en la versión anterior. Este nivel de complejidad lo vemos fundamentalmente al poder editar incluso el color de los tapones de los botines.
En cuanto a los gráficos, podemos decir que siguen siendo muy buenos pero el engine ya está sintiendo el paso de los años. Para el año que viene tendría que haber una renovación gráfica, aunque PES 5 se sigue viendo hermoso. Las caras de los jugadores más reconocidos son un calco de la realidad, al igual que el resto de su físico. Quizá el error más grosero –al menos para los argentinos– sigue siendo que un jugador como Riquelme parece sacado de la selección de Nigeria de tan negro que lo hicieron. Pero son pequeños detalles. Por su parte, la gran cantidad de cámaras disponibles, así como las repeticiones, hacen que se aumente notablemente la sensación de estar viendo el partido por TV. Las animaciones de los futbolistas aumentaron considerablemente en número y calidad. Es fantástico ver los gestos de frustración de un jugador cuando comete un penal o cuando es expulsado.
El sonido sigue teniendo un gran nivel de calidad. La atmósfera lograda con los cánticos propios de la hinchada de cada país es alucinante. Además ahora los hinchas tienen un papel dentro del juego. Cuando un jugador se lesiona, pero el juego sigue y el jugador que tiene la pelota no la envía fuera del campo se empezarán a oír chiflidos. Esto es sin duda un detalle más que interesante que agrega un poco más de realismo al juego.



Una jugabilidad exquisita

Está claro que el aspecto que destaca a Pro Evolution Soccer por sobre cualquier juego de fútbol es su jugabilidad. Quizá los jugadores menos experimentados se sientan frustrados en un principio ya que los controles son un poco “duros”. Esto a la larga es algo muy positivo debido a que es un tipo de control que refleja fielmente lo que sucede en la realidad. Controlar el balón es una tarea muy complicada y lograr gambetear a más de dos jugadores, todo un reto. Al no poder realizar demasiados lujos, el partido es hace trabado y la única forma de destrabarlo es mediante el juego en equipo. Si queremos penetrar a la defensa, será necesario que pensemos bien qué jugadas realizar porque la inteligencia artificial defensiva se ha mejorado considerablemente. En esta nueva versión, los defensores hacen los relevos mucho mejor que antes, tiran el offside de forma más eficiente y anticipan mejor los venenosos pases en habilitación. Además, el arquero ahora se comporta de una manera mucho más realista. Ya no devuelve instantáneamente con los puños cualquier centro, sino que suele dudar y tardar en reaccionar ante los pases largos, por lo que deberemos tener más cuidado con los cabezazos en nuestra área.
Uno de los defectos de Pro Evolution Soccer 4 era la forma bastante errónea en que los árbitros otorgaban la ley de ventaja. Era usual que nos cometan una falta excesivamente brusca y que la jugada siga sin que el infractor sea siquiera amonestado. Esto afortunadamente ha sido solucionado y si cometemos un foul grosero, aunque la jugada siga, nuestro futbolista será justamente sancionado.
Otra innovación más que interesante son las lesiones de los jugadores por causas ajenas al juego. Ya no sólo se lesionan por faltas bruscas sino porque pisan mal o incluso al patear. Pero lo mejor es sin duda la forma en que cobran los offsides, que cada vez es más realista. En las jugadas dudosas el referee llega





FICHA TÉCNICA:

Género: Deportivo	Desarrollador: Konami	Distribuidor: Konami	Soporte multiplayer: Hasta 8 jugadores - Internet / Misma PC



Esto es nuevo

a conversar con el juez de línea y nos deja expectantes sobre si el gol es válido o no.
La física de la pelota fue enormemente mejorada. Dar un pase al ras del piso ya no es posible porque la pelota va dando pequeños piques en el campo de juego. Controlar la pelota en velocidad o dar pases largos precisos se ha vuelto una tarea digna de MacGyver. A su vez, convertir goles es cada vez más complicado, justamente por la nueva física del balón. Pero también esto aumentó muchísimo la variedad de disparos posibles y ahora es posible realizar casi todos los tipos de remates al arco que observamos en un partido real.

Emulando a Bilardo en el '86

Los modos de juego siguen siendo prácticamente los mismos que en la versión anterior, pero con una mejora sustancial en el más importante: la Master League. Esta consiste en dirigir un equipo desde una división inferior y lograr ascender para luego convertirnos en los mejores de Europa. Un agregado interesante es la posibilidad de que nuestros jugadores evolucionen partido tras partido. De acuerdo a los minutos que disputen en cancha y a su rendimiento irán mejorando o empeorando sus habilidades. De esta forma, un jugador de medio pelo puede convertirse en una estrella luego de realizar una buena temporada en el club.
PES 5 nos da la posibilidad de jugar esta competición de tres maneras: una de ellas es dirigir un equipo con jugadores ficticios y, a medida que vayamos ascendiendo categorías y ganando más dinero, ir comprando jugadores reales; la segunda es empezar con los futbolistas que juegan en el club que elijamos; y la última y más importante es disputar la Master League creando un club desde cero. Aquí contaremos con una enorme cantidad de opciones para editar, desde el escudo del equipo hasta la publicidad en la camiseta. Los otros modos de juego son los clásicos de cualquier juego de fútbol. Es decir, distintas ligas y torneos tales como la Copa América, la Eurocopa o la Internacional, que vendría a ser un mundial.
Como en toda la saga, en esta nueva entrega, disponemos de un PES SHOP en el que se pueden comprar distintos extras para hacer más variado el juego. Entre ellos podemos destacar modelos alternativos de pelotas, nuevos estadios, un nivel mayor de dificultad y equipos y jugadores clásicos, entre muchas otras sorpresas.

La pelota no se mancha

Pro Evolution Soccer 5 es el mejor juego de fútbol jamás creado. Al menos hasta que salga la nueva versión. Si bien es necesario un cambio en el apartado técnico para la próxima entrega de la saga, la gente de Konami ha optimizado notablemente el engine para que corra más que decentemente en máquinas de mediano calibre. En síntesis, PES 5 es el juego ideal para todo fanático del buen fútbol y de compra obligada para el que quiera pasar horas y horas con un amigo jugando en multiplayer.

+ La jugabilidad perfecta, la Master League, la inteligencia artificial, jugarlo con un amigo y un largo etcétera.

− Poca innovación gráfica, hace falta un cambio en la ejecución de los penales.



AGATHA CHRISTIE: AND THEN THERE WERE NONE

¿DÓNDE HABRÉ DEJADO ESA LUPA...?

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 800Mhz – Placa de video de 32Mb – 256Mb de RAM -1.5Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.8Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM -1.5Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Luciana Decristófaro



Agatha Christie es una de las más famosas autoras de historias de misterio. Sus libros son conocidos por todo el mundo y han sido leídos por generaciones. Ahora de la mano de Awe Games y The Adventure Company nos llega And Then There Were None, una aventura gráfica estilo Point & Click en tributo a la autora inglesa y a una de sus mejores obras, también conocida como Diez Indiecitos.

¿Y el anfitrión dónde está?

En el menú principal tendremos la posibilidad de configurar el rendimiento. Los gráficos son aceptables, cálidos, en contraste con los personajes que están mal hechos y parecen de piedra.
Una vez en juego y tras ver un video de introducción, las voces, algunas bien actuadas y otras pésimas –y notablemente inglesas– de los personajes guiarán el juego y lo harán más interesante, obligándonos a soportar desde la voz más chillona de una de las señoritas hasta el tono fanfarrón de la más jovata.
Al igual que la novela, la historia comienza cuando ocho personas son reunidas mediante invitaciones personales, hechas por un tal U. N. Owen, en Shipwreck Island, una isla desierta que constará de nuestra pequeña casa, una playa, un par de chivos y unos colmenares. Nosotros seremos Patrick Narracott, el encargado de llevar a los visitantes desde la estación de trenes hasta donde pasaremos nuestras vacaciones de horror, durmiendo en un sillón ya que nadie nos reservó un lugarcito, snif. Pero en casa no hay nadie, salvo la pareja de sirvientes que fue contratada y parece no saber nada de Owen. Al acercarnos al muelle veremos nuestro bote destruído y nuestras posibilidades de volver a nuestra casa yéndose por el inodoro. El único souvenir que nos llevaremos de Owen es su voz, que escucharemos en un vinilo que suena en el tocadiscos de la sala de estar, donde el host fantasma recordará a cada uno de los invitados sus crímenes cometidos, advirtiéndoles que tienen que "jugar".
Todos irán muriendo sin poder evitarlo y sobre el hogar de nuestra nueva acogedora casa veremos la famosa rima de los marineritos, que nos cuenta, mediante distintas circunstancias, cómo nos quedaremos sin gente para jugar al pool.

La música es tranquila, con pianos y violines que en algunos momentos pueden llegar a volverse tétricos y exasperarnos bastante durante los diez capítulos.
Haciendo clic con el botón izquierdo del mouse nuestro papanatas caminará y haciendo doble click correrá un poco.
En el inventario tendremos ocho paneles con doce espacios cada uno para guardar los distintos objetos que iremos encontrando; debajo de ellos tenemos cuatro espacios para armar –o desarmar– cosas. Y también nuestras dos únicas herramientas durante todo el juego: un botón con una lupa, que sirve para examinar ciertas cosas; y otro con engranajes, que nos sirve para crear nuevos objetos.
También tendremos un Journal, o diario, donde se tomarán todas las notas y se registrarán libros que robemos, eh, digo, encontremos.

A pesar de que los primeros capítulos pasarán casi sin que nos demos cuenta, podemos llegar a aburrirnos; si bien la trama de la novela es muy buena, el tener que ir de cuarto en cuarto interrogando a muchas personas una y otra vez no resulta muy atractivo. Eso le quita muchos puntos al comienzo del juego, ya que nos dejará con un mal gusto y ganas de algo mejor que sólo alcanzaremos si decidimos seguir jugando.
No siempre tendremos libre albedrío y muchas veces deberemos quedarnos en casa a tomar un whisky ya que el clima será pésimo y no nos dejará salir. Una vez más, tendremos que recorrer cuartos, salas y demases en busca de algo nuevo.





Nuestro papanatas tomando clases de remo.

¡Eureka, Watson! No, eso era de otro lado...

Muchas veces en el juego fundaremos una idea de quién puede ser el culpable dados ciertos sucesos, por las formas de alegar o de protestar, pero esa idea se irá superando por otra, por otra, por otra... Y por otra. Le pasaremos la pelota de la culpa a todos hasta llegar al punto de sospechar de nosotros mismos aunque seamos más inocentes que Mi Pobre Angelito.

Nuestro seguro servidor

A medida que avance la historia tendremos que salir a deambular por los alrededores, lo que nos llevará a inmiscuirnos en charlas ajenas e historias amorosas varias.
Los acertijos son bastante fáciles de resolver, teniendo en cuenta que el terreno donde trabajamos es bastante grande pero muy poco aprovechado. Por momentos vagaremos en círculos sin saber qué hacer o dónde encontrar algo que nos ayude a "destrabar" la historia.
Un consejo: lean todo lo que hallen y presten atención a todo lo que se exponga sobre el pasado de los demás – les favorecerá más adelante. No nos olvidemos de que en este juego encarnamos al detective de sueldo barato que quedó –sin opción alguna– atrapado en la casa de Gran Hermano.

¡Santos marineritos, Batman!

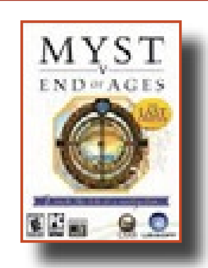
Tocando cierto punto nos daremos cuenta de que las cosas no eran como las pintaban. Hasta el momento nos sentíamos al margen y las víctimas eran solamente los invitados y sirvientes, pero de repente intentan rematarnos y eso nos hará deponernos en las patas. Con nosotros éramos once, y la rima estaba preparada para diez...
Evidentemente, Owen está entre nosotros y los invitados. Bueno, los que quedamos. La tracción aumenta y son irremediables el miedo y su hija, la paranoia.
De aquí en más podremos finalizar el juego de varias maneras, según las elecciones que hagamos. De cualquier forma que terminemos la historia quedaremos con la boca abierta y sea como sea, después de resolver el caso nos dejarán escuchar y leer el final original de la novela –si es que hacemos lo que nos piden, claro–, que es aún mejor.
Resumiendo, es un juego con una historia tremenda pero desaprovechada, con buenos diálogos y lindos gráficos pero con una dificultad tan baja que hasta puede ser terminado en unas horas.
Aprenderemos por prueba y error y muchas veces las explicaciones son tan ligeras que no nos percataremos de qué hacer ni para qué sirven muchas cosas.

+ La historia; las voces; los personajes.

− La repetición de los interrogatorios.

PUNTAJE: Una aventura gráfica muy corta.
65% BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Awe Games | Distribuidor: The Adventure Company | Soporte multiplayer: No posee



MYST V: END OF AGES

EL FIN DE UNA ERA DE LOS VIDEOJUEGOS

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 1.5Ghz – Placa de video de 64Mb – 256Mb de RAM - 4.3Gb de espacio libre en el disco rígido
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 2Ghz – Placa de video de 128Mb – 512Mb de RAM - 4.3Gb de espacio libre en el disco rígido

POR Diego Beltrami

La saga Myst es sin lugar a dudas una de las sagas más significativas en el mundo de los videojuegos.
Hace ya más de diez años que los hermanos Miller crearon un único estilo que resultó característico de sus juegos.
A través de toda la saga de Myst uno se encontraba con bellísimos escenarios donde se debían resolver intricados puzzles, todos mediante largas horas de meditación y gran uso de la lógica. Todas estas enormes maquinas que debíamos activar tenían su raíz en la mente de ingeniero que tenían los hermanos Miller.
Los Myst nunca fueron juegos para gente ávida por adrenalina, ni siquiera para todos los fanáticos de las aventuras gráficas. Su ritmo tranquilo convirtió a este tipo de aventuras en juegos con unos pocos seguidores. Tan pocos que Myst llegó a vender tan sólo seis millones de copias (o un poco más).
Luego de tres continuaciones y un intento de juego online nos llega el quinto Myst, el llamado End of Ages (Fin de las Eras) ya que este juego representa el final de la saga.

La historia con fin

La historia toma lugar tiempo luego de los eventos de URU, aunque se mantiene dentro de la trama principal de los Myst.

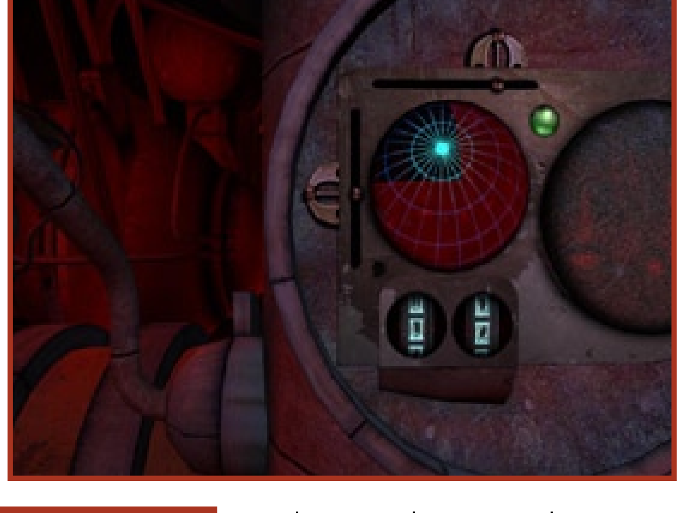

Picard a Enterprise... ¡Energicen!

Esta vez nos encontramos con Yeesha, la hija de Atrus, quien nos encarga la misión de liberar una tableta de gran poder que se supone es la herramienta para hacer retornar a los D'ni a su antigua gloria.
Poco más adelante en el juego conoceremos al otro personaje principal de esta aventura. Esher, un archivista D'ni, que al igual que Yeesha tomó la misión de la tableta y falló. Él nos servirá de guía en las diferentes eras dándonos pistas sobre cómo resolver los puzzles.
El juego está lleno de referencias a juegos anteriores, y si bien no necesariamente se tiene que haber jugado a todos los Myst para entender cómo viene la mano, gracias a que nos dan una muy ligera idea de los hechos sucedidos, conviene conocer bien la historia de la saga a fin de poder disfrutar completamente de la historia.
El final no es algo que nos haga caer de culo pero sí es un final más que decente y justo para tan ilustre saga.

La maquinaria con un fin

La mecánica del juego sigue siendo la misma que la de los juegos anteriores. El control ahora se puede manejar por nodos (como en Myst), con nodos pero con vista libre usando el mouse, o un modo "avanzado" que nos deja movernos libremente por todo el entorno 3D del juego cual si fuera un FPS.
Esta vez visitaremos cuatro eras principales, con una más que actúa como nexo entre ellas. Como siempre los puzzles nos llevarán tiempo de resolver y pasaremos más tiempo tratando de descifrar cómo funcionan los mecanismos que aplicando la solución. Deberemos ser atentos, reconocer patrones, observar detalles y usar mucho el bocho para resolver cada uno de los puzzles que se nos presentan en cada era que visitemos.
Además ahora tendremos la inclusión de las diferentes tabletas de cada era, en las cuales podremos dibujar diferentes signos que tienen la cualidad de controlar a los Bahro's, una raza que tiene un gran protagonismo en esta entrega y que son unas criaturas esclavas de los D'ni. En fin, por medio de estas tabletas podremos hacer que los Bahro's realicen algún poder particular de cada era, como llamar tormentas de arena o producir un enorme calor, así como tienen la capacidad de realizar enlaces entre distintos pedestales, lo que nos permitirá la rápida movilización dentro de una misma era.
Un muy buen detalle es que cualquiera de las cuatro eras se pueden explorar en cualquier orden y en cualquier momento, dando una mayor libertad y además la ventaja de que si nos atoramos en alguna era en particular nos vamos a otra hasta que dios nos ilumine sobre el anterior puzzle.





Gráficamente el juego le hace justicia a la saga. Cada era luce fantástica y tiene su particular belleza, y si bien algunos pueden debatir sobre si es el Myst más espectacular o no, cosa que es muy ambigua, no por ello deja de ser algo impresionante de ver. Cabe recalcar que en esta entrega todo está realizado en 3D, nada de fondos prerendereados sino que acá poseemos absoluta libertad.
Los personajes con los que nos encontramos están muy bien logrados, teniendo una apariencia casi humana, aunque hay dos cosas que hacen que estos parezcan personas reales: el fantástico trabajo realizado con la captura de movimientos, que hace que los personajes se muevan de una forma más que convincente; y el otro punto que logra una perfecta inmersión es el trabajo actoral – las voces presentan una enorme emotividad y están perfectamente actuadas. Principalmente Esher, que detrás de cada entonación se puede apreciar una motivación ulterior que nos hace creer que realmente estamos hablando con un D'ni. Es sencillamente impresionante.
Desafortunadamente no todo es perfecto. Hay algunos pequeños detalles que pueden resultar molestos. Principalmente, muchos fanáticos de la saga se han quejado de la falta de sonido de pisadas, dando la impresión de que nuestro personaje flota sobre la superficie. Tampoco se pueden manipular objetos no relacionados con los puzzles, así que se limita demasiado en ese aspecto.

Colorín colorado, esta saga se ha acabado

Quizá su mayor pecado sea su duración o la falta de interactividad y profundidad lo que hará que algunos fanáticos de la saga se sientan decepcionados. Más allá de eso, Myst V es un muy buen juego y un más que digno final para la saga. No será un juego muy pretencioso, y hasta eso le juega a favor ya que no plantea innovar o reinventar el género, sino que sigue fiel a sus raíces y nos proporciona una muy buena experiencia de juego.

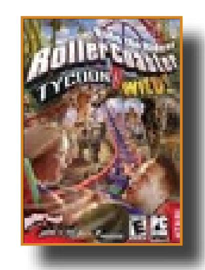


+ Gráficos, puzzles, un final más que decente, el trabajo actoral.

– Algunos problemas técnicos menores, algo corto, falta profundidad y más allá de la libertad de elección entre las cuatro eras, la resolución de puzzles es bastante lineal.

PUNTAJE: El final de la saga Myst.
78% MUY BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Aventura Gráfica | Desarrollador: Cyan Worlds | Distribuidor: Ubisoft | Soporte multiplayer: No Posee



ROLER COASTER TYCOON 3: WILD!

SALVAJE... CLARO

REQUERIMIENTOS MÍNIMOS	Procesador de 933Mhz – Placa de video de 32Mb con soporte de Hardware T&L – 256Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)
REQUERIMIENTOS RECOMENDADOS	Procesador de 1.2Ghz – Placa de video de 64Mb – 512Mb de RAM - 650Mb de espacio libre en el disco rígido (más el juego original)

POR Walter Chacón

Es común que en juegos de mucho éxito se saquen expansiones para ampliar las posibilidades del gamer. En los Tycoon es mucho más común, pero la duda surge cuando sale una segunda expansión del juego. ¿Realmente cautivará como la primera vez, o el agregado anterior ya era lo máximo que se podía llegar a disfrutar?

A meses después de Soaked - primera expansión, analizada en el número cuatro de esta hermosa revista- llega Wild!, para volver a cautivarnos en la construcción de parques y tortura de peeps. El principal agregado que le da el nombre es la inclusión de distintos animales que sólo podrían ser encontrados en un zoológico. Así que, sin tener la complejidad de algún Zoo Tycoon, tendremos que construir grandes jaulas, colocarles casas que se adecúen a las necesidades de nuestros animales, entrenar cuidadores para que los mantengan sanos y demás cosas que hagan que sean felices, para que los clientes se sientan más atraídos. Podrán tener crías y algunas personas de buen corazón pueden llegar a adoptarlas, depositándonos una suma de dinero no muy grande. Incluso podremos vender cada animal, y mientras más sano esté, mayor será el beneficio. En algunos casos las criaturas pueden escapar y haciendo clic en un botón pasaremos a una cámara de un helicóptero, donde tendremos que dispararles dardos tranquilizantes –al mejor estilo Jurassic Park: Operation Nemesis– para ponerlos en sus jaulas nuevamente. Aunque convertir a nuestro Parque de la Costa en un zoológico puede sonar atractivo, realmente no ofrece tantas ganancias. Eso me recuerda: ni se les ocurra comprar este juego si no disponen de Soaked. Escuchen mi consejo o estarán una hora por cada nivel del modo carrera esperando a tener dinero para poner algo. Las piletas son mucho mejor negocio que cualquier animal exótico que puedan mostrar.

Otra novedad es la posibilidad de colocar carteles y cargarles imágenes de nuestro disco, para darle más onda al parque. También se trabajó en la posibilidad de crear túneles subterráneos, aunque puede llegar a costar un poco el hacerlo bien. Finalmente tenemos los típicos agregados de cualquier expansión: más coasters, un nuevo estilo de items para el parque, muchos nuevos desafíos e incluso un nuevo show de leones, donde podemos darle los toques que queramos con la ayuda de MixMaster.



Quien haya visto Equilibrium entiende.

Hasta acá todo muy lindo, pero da la impresión de que es insuficiente. No creo que todo el mundo pueda llegar a disfrutar a pleno esta expansión, en comparación con lo que fue Soaked. El error de la altura de las estructuras sigue ocurriendo e incluso hay varios problemas para formar caminos con vallas, haciendo que no siempre se conecten enseguida, sino que tengamos que dar miles de vueltas para que quede bien. También se comenta de un error en varias máquinas, que hace que el zoom sea completamente lento. ¡Y los peeps siguen siendo inmortales! Varias veces les disparé con los dardos tranquilizantes y ni se mosqueaban los muy ratas.

En fin, los que hayan completado Soaked y aún les quedaron ganas de más, pueden jugar Wild! tranquilos. Si solamente les pareció un Tycoon del montón, ni se molesten en conseguir esta expansión.




PUNTAJE:
Una nueva expansión del Tycoon de parques.
68%
BUENO

FICHA TÉCNICA:
Género: Tycoon | Desarrollador: Frontier Developments | Distribuidor: Atari
+ Los carteles propios; caminos subterráneos y algunos coasters nuevos.
– El cambio a zoo no es muy redituable; bugs; no entretiene como antes.

SOUND BLASTER X-FI FATAL1TY FPS

REDESCUBRIENDO EL SONIDO

POR Cristian Molina



El mes pasado hablamos de sonido y de la evolución de éste en el mundo de la PC. También les comenté que para este número tendríamos para testear una de las placas, o mejor dicho "LA" placa de sonido para el Gamer. Sin lugar a dudas les doy la bienvenida a un mundo de sonidos, bienvenidos a la revolución, bienvenidos a la Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS.

¡Dame! ¡Dame! ¡Dame!

Como todo análisis de Hard se empieza sacando la placa en forma desesperada de su caja. En esta oportunidad el box de la X-Fi es de una combinación de negro, rojo y plateado, con efectos muy bien logrados, caja de gran tamaño, con muchísima información del producto.
Una vez que terminamos de babear con la caja y de ver toda la información que ésta contiene -y recuperado un poco la respiración- sacamos el contenido de la caja: una placa PCI -¿Cuándo llegarán las PCI-Express?- de un color negro, muy brillante y tanto la chapa de sujeción como todos sus contactos, de un brillante dorado. Una de las cosas que llama la atención al ver la placa es una cápsula de plástico con el logo de X-Fi en la parte superior, y en el lateral el logo de Fatal1ty, que está retroiluminado por un led en color rojo, excelente para ser visto desde la ventana lateral de nuestro gabinete.
Mas allá de la placa, cuenta con un Drive, una bahía de 5¼ que incluye conectores ópticos, SPDIF, MIDI, salida a auriculares, controles de volumen y el iRD. ¿Para quá este último? Fácil, incluye un gran control remoto con muchísimas funciones pero muy simple de usar. Realmente me llamó mucho la atención este control, ya que posee cuatro wheels que nos dan el control del volumen y el EA3D, control de efectos, graves y agudos, realmente muy práctico. El resto del control es de fácil entendimiento y, sobre todo, con tan sólo 20 o 30 minutos de práctica lo dominaremos a la perfección.
También cuenta con un interesante conjunto de software, entre ellos una expansión del DOOM III con sonidos especiales para esta placa de sonido.

Corriendo delante de la bola de fuego

Una vez montada la placa en nuestra PC de pruebas, empezamos con la instalación del software, muy rápido y simple – en tan sólo cuatro pasos la placa y utilidades ya se encontraban en funcionamiento, y aquí es donde empieza realmente el disfrute, ya que poseemos tres modalidades en esta placa: Gaming Mode, Entertainment Mode y Audio Creation Mode. Cada modalidad es más que explícita y realmente cambia –y mucho– la forma en que suenan las cosas. Y claro, para que suenen utilizamos un equipo de audio Inspire 6600 y unos monitores de referencia Phillips. Películas como Rápido y Furioso, The Matrix y Rescatando al Soldado Ryan demostraron el alto potencial de esta placa en lo que a audio para películas se refiere.

Un nuevo sonido para la BFG

En el apartado juegos, la placa realizó el deleite de muchos, ya que cuando empezaron a escuchar, se llenó la habitación de curiosos y de amigos que comenzaron a disfrutar jugando y mostrando sus habilidades. Los juegos en cuestión fueron el Clásico FarCry, DOOM III con el parche de sonido, NFS Underground 1 y 2, Riddick y el peso pesado del F.E.A.R.
Realmente esta placa en conjunto con el F.E.A.R. puede poner los pelos de punta a más de uno, e incluso en el momento en que la bonita niña nos espanta, lograr cortar algún que otro clavo con el ort...
Los juegos se corrieron en 1024x768@85Hz, sin efectos de video y con todos los efectos de sonido activados. Luego se realizó la misma prueba con los juegos, pero sin efectos de sonido. Los resultados mostraban que no se ganaba ningún FPS, pero con dudas aún realizamos una prueba, para que sí se vean diferencias: los juegos en mínima definición en 640x480@60Hz ó 800x600@60Hz, según las posibilidades del juego, con todos los efectos de sonido activados, y luego sin los efectos de sonido. Las pruebas demostraron lo que pensábamos – de 4 a 10 FPS que, en esas definiciones, no hacen al juego. Definitivamente estábamos ante una placa de sonido que, gracias a su X-RAM de 64 megas y sus 51.1 millones de transistores, no consume absolutamente nada del resto del hard de la PC para realizar su función, ni siquiera cuando es exigida al máximo.



FATAL1TY

Johnathan "Fatal1ty" Wendel
En la industria del entretenimiento, y principalmente en el de los juegos de PC, Johnathan Wendel es considerado un Dios. Pero ustedes se preguntarán quién es este muchacho. Para conocerlo pueden visitar su sitio web: ***www.fatal1ty.com***
Johnny es uno de los tres mejores rankeados en el mundo y el único múltiple campeón de la C.P.L. por tres años consecutivos. DOOM, Painkiler y Quake son los juegos que este muchacho conoce de memoria, son los juegos que le llevaron a ganar en lo que va de este año más de 400 mil dólares sólo en premios y recorrer el mundo demostrando la gran habilidad que tiene. Gracias a esto Johnathan firmó grandes contratos para poner su nick en las placas de Abit, Fatal1ty AA8XE Motherboard y la Fatal1ty AN8 SLi Motherboard, en coolers de la conocida marca Zalman y claro, está en esta última maravilla de Creative Labs, la Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS.
Realmente esta placa hace honor a tan ilustre nick. Tiene todo lo que se puede pedir a una placa de muy alto rango: la presentación es soberbia; el control remoto, una delicia para nuestros dedos; la calidad de sonido con unos buenos parlantes puede hacernos vivir la sensación de los motores del NFS Most Wanted al extremo, tirarnos cuerpo a tierra con el soldado Ryan, o cortar un riel del tren con el ort... Junto al F.E.A.R.

Lo único malo es que nunca podremos jugar como Johnathan "Fatal1ty" Wendel, pero podemos ilusionarnos. En una de esas, con un poco de lag, perdamos una partida de Quake 4 con tan sólo 580 frags de diferencia; claro, sólo con un poco de suerte.



+ 64 megas de RAM, 51.1 millones de transistores, Fatal1ty.

– Lo costosa que es, se necesitan parlantes acordes para poder disfrutarla.

PUNTAJE: Una de las mejores placas de sonido disponibles.

94% CLÁSICO



NAVIDAD, GAMER NAVIDAD

Papa_Noel@gaming-factor.com.ar

POR Cristian Molina y Santiago Platero

Bien, se acerca una de las fechas más importante para todo gamer que se precie de serlo, no solo porque están saliendo nuevos y maravillosos juegos, sino porque gracias al aguinaldo –para los que trabajan– o a esa abuela copada que para las fiestas nos regala efectivo –para los que no trabajan– podremos invertir nuestros pesos en una nueva PC para decir: "Año nuevo, PC nueva".
Eso sí, les recuerdo algo que quizá para más de uno sea una revelación: Papá Noel no existe, son los padres. Por lo cual, si desean comprar PC nueva, les recomiendo seguir leyendo y según su presupuesto, elegir la opción que más se acomode al mismo y a su "estilo gamer".

Dos aclaraciones dos

Primero: las opciones que verán desfilar por esta nota, junto a sus precios, son estimativas e ilustrativas. Es decir, no deberían tomar esto como verdad absoluta. Además, tengan en cuenta que cada opción puede mezclarse con otra dando un mutante más feo que nuestro Director; pero, a fin de cuentas, para el uso que le daremos y para nuestro castigado bolsillo será suficiente. En definitiva, es cuestión de equilibrio.
Segundo: estamos hablando de una PC para jugar. Es decir, no vamos a entrar en la eterna discusión de qué CPU es mejor, o qué marca de placa de video es más adecuada para tal o cual tarea.
Tercero: ustedes QUIEREN leer Gaming Factor, y también quieren depositar $100.- en mi cuenta bancaria. Joder, que de algún lugar tengo que sacar plata para comprar mi nueva PC.
Aclarados los puntos, prosigamos.

RANGO BAJISIMO
PC devaluada o "Hamster inside"

Este tipo de PC está orientada a las tareas mayormente de oficina, la navegación por Internet y, ocasionalmente, disfrutar el séptimo arte –el cine– en formato DivX o DVD. Quizá, si ocurre alguna alineación planetaria, tengan suerte de correr algún juego que no requiera demasiada máquina o, en el peor de los casos, jugar algún juego de Super Nintendo o mismo Arcade –los verdaderos fichines– a través de un emulador.
Es decir, esta maquina no es la opción recomendada si queremos correr decentemente algo como F.E.A.R., sólo por decir un ejemplo. Además, hay que tener en cuenta que el pequeño hamster que traerá adentro morirá a los pocos días si la sobreexijimos.
En definitiva, esta PC es perfecta para el que la use para trabajar, navegar, ver pelis y, ocasionalmente, jugar al Buscaminas de Windows.

RANGO MEDIO-BAJO
No trae hamster, pro tampoco le pidas milagros

Ahora subimos un poco la apuesta y empezamos a agregarle algunas chucerías para poder jugar a algo más moderno pero sin detalles demasiado zarpados.
Esta opción es perfecta para los que no cuenten con suficiente oro en sus arcas y tampoco sean enfermos de los detalles gráficos –o no les importe sacrificar detalles para conseguir un poco de fluidez–.
Ya su placa de video cuenta con un regular soporte para algunas de las últimas tecnologías. Pero como dice el título, no esperen milagros.
Para el jugador promedio y escaso de dinero, es la solución recomendada.

RANGO MEDIO-ALTO
Ya nos vamos acercando a nuestro sueño no-erótico, pero no pensamos a futuro

Que quede claro: esta opción es para correr bien los juegos AHORA. O sea, si el panorama cambia, esta PC puede ser pan para hoy, hambre para mañana.
Es decir, un juego como Doom 3 –que nos pide maquina, y mucha– lo vamos a poder correr bien, y con detalles interesantes incluso, pero no nos hagamos ilusiones de que nos podamos apañar en esta solución de acá a un año, por ejemplo.
Esta es la típica opción del gamer entusiasta, a quien no le interesa tener que pedir guita prestada y endeudarse hasta el cuello para poder jugar a tal o cual juego al palo.

RANGO ALTO
El sueño del gamer y la envidia de los demás

Es en este momento cuando nos ponemos a delirar y soñamos con la PC más zarpada que pueda existir.



Alcanzable para muy pocos, inalcanzable para la mayoría, pero con esto podemos jugar bien a cualquier cosa que se nos cruce, y por un buen tiempo.
Es acá donde nos ponemos a pensar a futuro y adquirimos una PC que no necesitará grandes modificaciones por un año aproximadamente (aunque uno nunca sabe).

¿Para quién recomendamos esta PC? Para los quieran disfrutar de los juegos en su máximo esplendor, tengan que suplir problemas de tamaño –si no se entiende, hagan la analogía de un auto enoooorme pero arriba manejando un pelado cincuentón de metro y medio de altura– y también para los que el dinero no es el problema.

Máquina Hamster inside		
CPU	SEMPRON 2600 BOX S754 32BIT	78,00 USD
Memoria	DDR 256MB 400MHZ SPECTEK	26,00 USD
Disco rígido	80GB HITACHI 7200 ATA	66,00 USD
CD-ROM	CDROM 52X SONY	16,00 USD
Floppy disk	FLOPPY DRIVE 1.44	7,00 USD
Gabinete	Gab ATX KIT 651B	50,00 USD
Video	VGA AGP 128MB R9250 SAPPHIRE	50,00 USD
Mother	ECS K8M800M2 S754	71,00 USD
	Total	364,00 USD

Máquina Tampoco le pidas milagros		
CPU	SEMPRON 3000 BOX S754 64BITS	120,00 USD
Memoria	DDR 256MB 400MHZ SPECTEK	26,00 USD
Disco rígido	80GB W.DIGITAL 7200 SATA 8MB	73,00 USD
CD-ROM	CDRW+DVD 52X COMBO SONY	39,00 USD
Floppy disk	FLOPPY DRIVE 1.44	7,00 USD
Gabinete	Gab ATX KIT 651B	50,00 USD
Video	AGP 256MB FX5500 GF EVGA	86,00 USD
Mother	MSI K8TNEO-FIS2R 754	108,00 USD
	Total	509,00 USD

Máquina Sueño no-erótico		
CPU	ATHLON 3200 64BITS S939 Venice	240,00 USD
Memoria	2 x DDR 512MB 400MHZ OCZ DISIPADOR c/u USD 77	154,00 USD
Disco rígido	200GB W.DIGITAL 7200 8MB-SATA	124,00 USD
CD-ROM	DVD+-RW 16X NEC DUAL	52,00 USD
Floppy disk	FLOPPY DRIVE 1.44	7,00 USD
Gabinete	Topower C/Fuente de 450Watt	100,00 USD
Video	PCI-E 128MB NX6600GT TD128E MSI	225,00 USD
Mother	MSI K8N NEO4-F S939	120,00 USD
	Total	1.022,00 USD

Máquina El sueño del gamer		
CPU	ATHLON X2 4800 64BITS S939	980,00 USD
Memoria	2 x Corsair XMS-Xpert DDR 512MB CAS2	350,00 USD
Disco rígido	2 x WD Caviar 250 Gb SATAII 8 Mb RAID-0	390,00 USD
CD-ROM	DVD+-RW 16X NEC DUAL	52,00 USD
Floppy disk	FLOPPY DRIVE 1.44	7,00 USD
Gabinete	Thermaltake Shark Black C/F Silent Purepower 560W	500,00 USD
Video	SLI nVidia 7800GTX OC eVGA 256MB	1.600,00 USD
Mother	MSI K8 Diamond-D	283,00 USD
Teclado	Logitech Cordless Desktop 3100 +MX1000	160,00 USD
Cooler	XP 90 Cobre + Panaflow Ultra	123,00 USD
	Total	4.445,00 USD



SALIMOS DE CASA

5º ANIVERSARIO DE PSICOFXP.COM

UNA FIESTA QUE LA ROMPE

POR El Staff de Gaming Factor

Cuando uno se imagina esas mentadas reuniones de internautas, lo primero que viene a la cabeza es una reunión de tipos con remeras de animé o de fabricantes de hardware (Wang Computers) en algún bar o establecimiento similar. Generalmente estos grupos son bastante uniformes y las conversaciones no sobrepasan asuntos que generalmente discuten a través de la red. ¿Qué me dirían entones si les digo que una reunión puede ser en un catamarán, con música, bebidas gratis y personas de todo tipo, color y edad pasándola bien? Estoy loco, ¿no? Sí, estoy loco, pero lo que les acabo de describir existe. Es la Creamfields de las fiestas de Internet, el Woodstock de los internautas, es el aniversario de la comunidad más grande de Argentina y posiblemente de Latinoamérica, es la fiesta aniversario de Psicofxp (por si no leyeron el título). Y si hay algo que pueda gritarle al mundo que el usuario de PCs promedio no es sólo un tipo de 15 a 30 años de edad, lleno de pecas y con sobrepeso, es esto, muchachos.



Mirá, boludo: ¡Flota!

Llegamos y no lo podíamos creer – frente a nuestros oxidados ojos se encontraba el Libertad II. El barquito en cuestión posee todo lo necesario para pasarla bien: un piso con pista de baile, disk jockey, barra y arriba un mirador para disfrutar tranquilas y delirantes conversaciones sin el “punchi punchi” del piso de abajo. No pasó mucho tiempo desde que hicimos reconocimiento del terreno e instalamos los correspondientes C4 que fuimos llamados a comenzar el jolgorio. La fiesta comenzó con el staff del sitio haciendo una breve recopilación de cómo un grupo de personas sin mucho que hacer terminó con algo tan grande y tan bueno. De más está decir que la camaradería estuvo a la orden del día. Es increíble que incluso en una comunidad tan grande hayan podido mantener los pequeños guiños típicos de un grupo unido de amigos. El discurso y los aplausos dieron paso a la música y a las bebidas, de más está decir que el personal trabajó al 110% para que no faltasen tragos y las latitas de cerveza estuvieran siempre en las manos de los futuros borrachos, y todo eso con la mejor de las ondas. Más no se puede pedir y muchos boliches harían bien en observar el excelente funcionamiento de los servicios aquí.

En el mar la vida es más sabrosa

Como si las bebidas gratis, el excelente ambiente y el lugar fueran poco, el botecito empezó a deslizarse sobre las olas con la misma gracia que un elefante sobre patines. ¿Tiene esto algo de malo? Ni en pedo; es más, creo que tendrían que instalar hidráulicos debajo de todos los establecimientos bailables para simular el efecto, que es excelente. Si un grupo de personas tiende a moverse cuando escucha música y tiene algo de alcohol en la sangre, imagínense el efecto cuando es el lugar el que se mueve de un lado para el otro. Cuando el lugar conspira para que uno mueva el esqueleto, es imposible resistirse. Y si nosotros terminamos bailando imagínense como se divirtió gente más normal y tan importante que se hizo presente, como Patricio Liao de Máximo PC, Claudio Regis y Daniela Gastaminza de Dominio Digital y Dafne Dovllansky, la representante de Nvidia en Argentina e incluso hizo una aparición el paladín de Ciudad Gótica, ni más ni menos que Batman.

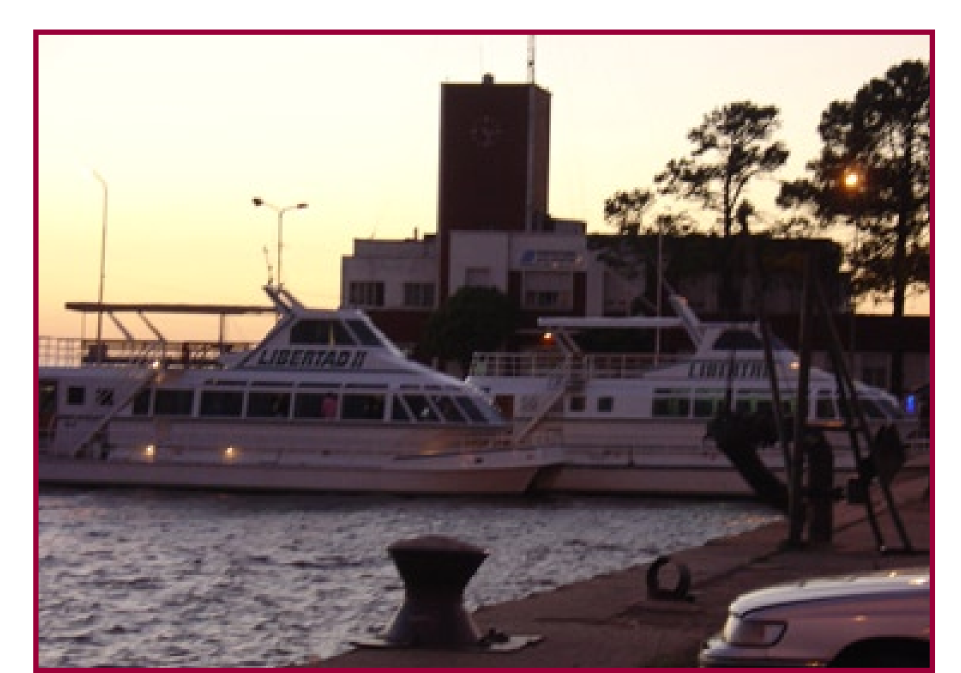




Otro dato interesante es que nunca faltó energía. Generalmente en este tipo de reuniones la onda se va apagando en la medida en que la novedad de encontrarse deja de ser novedad, por más música que le pongas y por más que el lugar sea increíble: si el grupo humano no funciona tan bien como debería, todo termina con un montón de gente mirando hacia los lados preguntándose cuando va a terminar la fiesta. Esto no pasó, desde las 12:00 que zarpó el catamarán, hasta las 6:00 de la mañana que ya estábamos de vuelta en el puerto la gente bailó, se rió, tomó todo lo que pudo e incluso hicieron el trencito más de una vez. Hubo algún que otro arruinado de sentado en una punta medio somnoliento como en todas partes e incluso no faltó alguien que le tiró una bebida a otro (sí, VOS) pero en líneas generales hubo ganas de divertirse el 100% del tiempo.

We have a winner

Lamentablemente el barco dio la vuelta para regresar a buen puerto. A mí me habría gustado hacer una paradita en las Islas Caimán para sacar unos millones y de ahí a Cancún, pero todo no se puede... o mejor dicho casi todo no se puede – luego de que tomamos como animales, bailamos dentro de nuestras limitadas posibilidades y vimos a Batman, la gente de Psicofxp nos tenía una sorpresa reservada. Ese numerito que nos dieron en la entrada –y del que estaba seguro era el número de salvavidas que me correspondía en caso de que el barco hiciera la gran Titanic abriéndose como una toronja– resultó ser (ok, era bastante obvio) para un sorteo, pero este no fue un sorteo del tipo de los Bingos en donde Doña Porota se termina sacando un Magiclick y se va para su casa moviendo la cola mientras sus amigas se relamen de la envidia. Esto fue EL sorteo; en un principio los premios se fueron dando según saliera el número correspondiente, pero la cantidad y la variedad era tal que tuvieron que tirar algunos al mejor estilo “el que lo agarra se lo queda”.



Pero como todo lo bueno tiene que terminar alguna vez, la salida del sol, nuestra llegada al puerto y el hecho de que ya no me quedaran cigarillos significó que lo que probablemente sea la más grande reunión de internautas en Latinoamérica tenga que llegar a su fin. Así que cargué a nuestro Director (que se caía redondo), lo metí en el baúl y partimos hacia nuestras respectivas casas.

Epílogo

Son las 8:00 de la matina, tengo sueño, me duele la cabeza y creo que tengo una vieja empotrada en el radiador del auto. Pero soy feliz, primero por saber que cuando hay ganas y amistad entre las personas no hay nada que las detenga, incluso en Internet – la fiesta de Psicofxp es prueba suficiente de esto. Segundo y menos ñoño que lo anterior, porque la pasé muy bien. No, la pasé excelente. Tercero, no siento las piernas, pero igual estoy feliz y voy a aprovechar este increíble arranque de felicidad para agradecerle al staff de Psicofxp que tuvo los huevos (porque hay que tenerlos bien puestos) para invitarnos, la pasamos bárbaro, les deseamos que el sitio crezca cada vez más (esto se pone más ñoño a cada segundo) y esperamos con ansias la reunión del año que viene. Ahora, si me disculpan, voy a hacer algo que me quite toda esta ñoñez y necesidad de dar agradecimientos como meter pequeños y peludos animalitos del bosque en una licuadora o pasar canciones de Shakira al revés. Hasta luego y nos vemos el año que viene.

eva 05

exposición de videojuegos argentina

A fines del mes de octubre se realizó el evento más importante en lo que se refiere al desarrollo de juegos en Argentina. Estamos hablando de la EVA (Exposición de Videojuegos Argentina), organizada por la ADVA (Asociación de Desarrolladores de Videojuegos Argentinos) y con varios auspiciantes y colaboradores.

Este año se llevó a cabo en el Salguero Plaza, un fantástico lugar con una muy buena disposición y bastante cómodo para los que asistimos. La sala en donde se llevó a cabo la exposición era enorme, con unas mesas con folletos y algunas que otras cosillas de regalo como unos números de la revista .code. Las sillas estaban muy bien dispuestas y eran muy cómodas y la iluminación era la correcta para el desarrollo del evento.
Cabe aclarar que la ubicación esta vez fue ampliamente superior a la de la del año pasado, que se llevó a cabo en la UTN. En esta ocasión el ambiente fue más cálido, con una mejor iluminación y mucha mejor acústica.

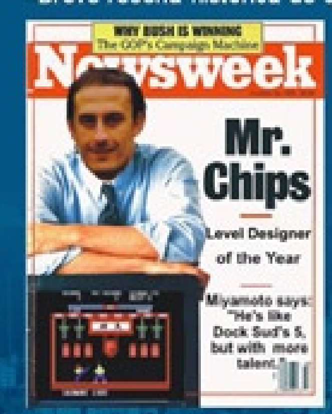
Ya la introducción fue espectacular, con un muy bien realizado video que nos mostraba a grandes rasgos la evolución de nuestro vicio favorito. Luego del video y de unas palabras de la gente de ADVA, comenzaron las charlas.

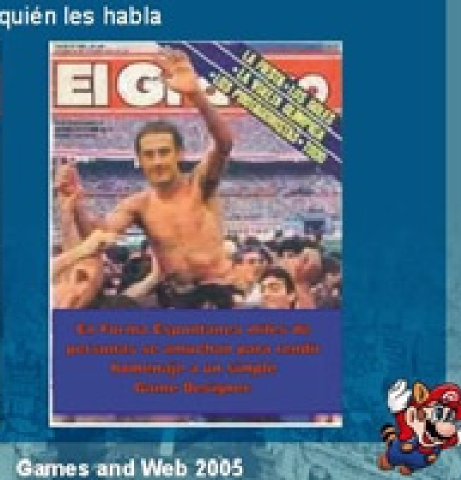
Protector + audiencia interesada



Las charlas fueron variadas y trataron los temas de mayor interés actualmente. Hubieron dos muy tratados y a los que se les dio gran importancia en las diferentes charlas. El principal fue el mercado de juegos para celulares, a lo que se suma la llegada de Gameloft a la Argentina. Se lo plantea como el mercado donde mayores posibilidades de competitividad pueden llegar a tener los desarrolladores argentinos.
El otro tema al que se apuntó mucho fue el de los casual gamers. Sí, esas personas que juegan ocasionalmente, generalmente a juegos sencillos y que no demandan mucho tiempo. Doña Rosa solían llamarlos en las charlas.
Estos dos temas encierran lo que sería la visión “comercial” del desarrollo de videojuegos en Argentina, siendo ambos los campos de actividad donde se podría llegar a desarrollar una industria competitiva y redituable. El problema de esto –creo yo– es que justamente la gente que está en esta industria está para perseguir su sueño de crear el juego que siempre quiso. El desviarse a estos dos mercados sería como el premio consuelo. “Ok, no pudiste hacer el juego que tanto añorabas pero aún podes participar del desarrollo de juegos convirtiendo populares licencias de Ubisoft en juegos de celular” es una posibilidad, pero no creo que sea a donde apunta la gente que busca trabajar de esto. Pero bueno, dejemos de lado mis opiniones personales y el tema en general que no es el lugar ni momento donde ponerme a debatir –conmigo mismo– sobre el asunto.
El resto de las charlas fue muy interesante. En particular puedo resaltar varias que la verdad me parecieron simplemente excelentes:
Ciencia y juegos fue una charla muy particular, desde un ángulo poco regular y que si podían seguirle el ritmo a H. Moraldo –el mismísimo Moraldo de Moraldo Games– se podía llegar a algunas reflexiones más que interesantes. La charla misma hablaba de las complementaciones de los juegos y la ciencia y los videojuegos como resultado de la unión de dichos conceptos.
Interfaces de Usuario, la charla dada por Daniel Benmergui, fue sencillamente espectacular gracias a lo amena que fue y particularmente por lo bien que trató un tema que por lo general es relegado a un segundo plano, aún siendo algo fundamental para una buena interacción entre juego-usuario. Fue una charla muy amena que trató temas complejos con sencillez y con muy buenos ejemplos.
La charla sobre diseño de niveles fue sencillamente sublime. Más para un aficionado del tema como su servidor –que incluso se atrevió a realizar una pregunta al final de la charla–. Un tema muy interesante para todos aquellos interesados en realizar un buen gameplay, tratado con el detalle necesario y con todos los puntos que pueden llamar la atención, con humor y una muy buena disposición por parte de Martín Romero. A mi parecer, lo mejor del evento.
Jugar y hacer jugar. Para variar Santiago Siri se pone metafísico y empieza a hablar filosóficamente sobre juegos. Digno de quien afirma que los videojuegos merecen estar entre las bellas artes. Acá sencillamente no puedo hablarles muy bien de lo que se habló, el contenido metafísico de la charla es complicado de explicar. Abarcó desde el por qué del comportamiento lúdico hasta situaciones donde un juego traspasa las ba-







Las charlas según el panfleto

Este es el listado de las charlas y eventos. No están en el horario en que se dieron, sino que en el horario planteado originalmente (hubo unos cambios de último momento durante el último día de la EVA).

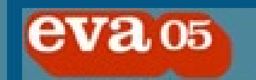
Día 1:
*Industria de los juegos Argentina & ADVA
*Investigar en los Videojuegos
*Charla introductoria sobre gráficos 2D
*Irrumpiendo en el mercado de juegos para celulares
*Ciencia y juegos
*Showcase de juegos argentinos
*Interfases de usuario: 100 maneras de arruinar un juego (y cómo evitarlas)
*Product Talk Inmune Games
*Entrega de premios Sapo
*Diseño de niveles a prueba de tontos
*Jugar y hacer jugar

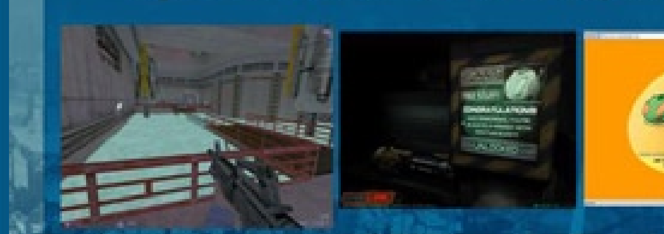
Día 2:
*La profesionalización del desarrollo de videojuegos
*Arquitectura de Engines para juegos 3D
*Testing conceptual: sacando partida del ajedrez
*¿Qué quieren los casual gamers?
*Gameloft
*La industria de desarrollo de videojuegos en Brasil
*Showcase de juegos argentinos
*Introducción a la programación de VertexShaders en DirectX9
*Escuela Da Vinci
*Entrega de premios CODEAR
*Desarrollo de juegos con recursos limitados
*Sorteo y cierre EVA 05



eva 05

exposición de videojuegos argentina







rreras que se autoimpusieron. Sólo para limados de los juegos (no olviden visitar la pag de Siri: www.gamesareart.com).
El segundo día tuvo como principal protagonista a la charla sobre Engines 3D. Estuvo dada por nuestro hermano brasileño Esteban Clua, quien en este tema la tiene clara. Fue una charla muy didáctica que abarcó muchísimas áreas con la suficiente profundidad como para informar pero no aburrir con detalles. Dio gran cantidad de recomendaciones, comentó sobre varios proyectos que se están llevando a cabo en Brasil, como el desarrollo de un engine llevado a cabo en conjunto por las principales universidades de todo el país. Fue una joyita.
Acá quisiera mencionar la charla de Vertex Shaders, que, a decir verdad, fue bastante densa. Esto no lo digo meramente por criticar, sino que fue una lástima, ya que se notaba que Alexis Sattler, quien dio la charla, era un tipo que sabe mucho del tema. Desafortunadamente se tomó el enfoque equivocado, hablando demasiado de las variables mismas, puntualizándolas demasiado hasta llegar a saturar a la audiencia, incluyendo a los que saben y estaban muy interesados en el tema. Ahora, esto lo digo porque me encantaría ver a Sattler en la próxima EVA demostrando todo lo que sabe pero con una charla más amplia y menos enfocada a algo puntual. Sé que tiene mucho para comentar y explicar y sería una pena que una mala experiencia, como una charla que no fue lo que se esperaba, lo retenga de seguir. Así que si me estás leyendo, Alexis, yo te quiero y sé que lo podes hacer mejor, nos vemos en la EVA 06.



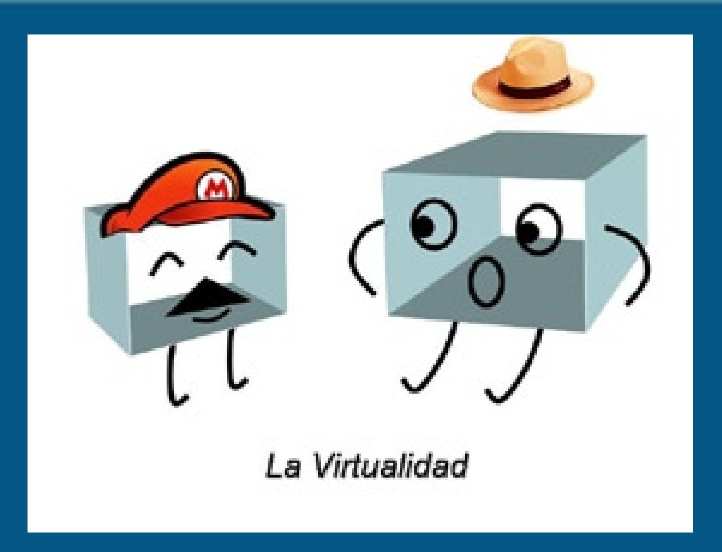
Premios CODEAR

El siguiente es un extracto del sitio de la gente de CODEAR describiendo su labor. Seguramente ellos lo harán mejor que nosotros.

CODEAR es un concurso que premia a los desarrolladores de videojuegos Argentinos. Su objetivo es demostrar a los desarrolladores amateurs que existe una industria en Argentina, y servir a la vez como vidriera para sus desarrollos.
En el concurso pueden participar individuos o grupos presentando uno o más juegos. Los juegos serán evaluados por un jurado especializado en videojuegos.

JuegosJuegosJuegosJuegos

Ahora yendo a lo que sé que de verdad les interesa: los juegos que se presentaron este año.
La verdad es que hubo muchas sorpresas y varios títulos que con sólo ver un video cautivaron a todos los que estábamos presentes.
Este año los hubo de todas formas y colores. Para empezar podemos mencionar a Presidente, una especie de híbrido entre Sim City y Civilization. Este juego lo presentaba la gente de Gamesario en nuestro stand en conjunto durante la Expovideojuegos y PC de este año.
Otro que también vimos durante la Expovideojuegos, Oniric Games y su Project Xenoclone. Un arcade de acción bastante particular, con unos muy interesantes efectos físicos y de iluminación. Pinta ser una gran promesa desde la tierra del dulce de leche.
NGD Studios presentó su Regnum On-line que está cada vez más cerca de ser publicado y que honestamente no podemos esperar más para probarlo. Para quienes lo desconocen, Regnum On-line es un MMORPG medieval con todo lo que tiene que tener un juego de su género.
Un juego que si bien fue de los primeros en mostrarse, lo vengo pateando en esta descripción totalmente adrede ya que fue sencillamente LA sorpresa del día –o noche, no se veía hacia fuera desde ahí dentro–. Hablo del nuevo juego de Digital Builders, los creadores del fantástico Protöthea. No quisieron contarnos mucho sobre el juego -ni siquiera el nombre- pero sí dijeron que es un juego de plataformas y exploración bastante innovador. Las imágenes que se vieron en el video eran increíbles y es uno de los títulos que no puedo esperar para saber más de él.
Después hubo varios títulos más que la verdad pintaban muy buenos: uno en 2D de una cabrita que debe enfrentarse a diferentes enemigos utilizando el armamento adecuado para cada uno de los diferentes tipos que se encuentran en el juego. Más que interesante, particularmente por la graciosa presentación que se le hizo. Y también tenemos Scratches, un juego que pinta espectacular en el que se presenta un particular tipo de survival horror con muy buenos gráficos.





Me pareció ver un lindo sapito

Durante la EVA también se realizaron dos entregas de premios. Los Sapo Awards, que premian varias áreas de la industria, tanto nacional como internacional, y los premios Codear, que premian a los desarrolladores argentinos (ver cuadro).

Hasta el año que viene, baby

Esta EVA superó ampliamente a la del año pasado prácticamente en todos los aspectos. Fue una experiencia muy buena y lo mejor es que esta vez no hubo ningún tipo disfrazado de Mario o Luigi. Las charlas fueron muy interesantes y los juegos que se presentaron eran espectaculares. A decir verdad no puedo esperar a ver qué nos depara la EVA 06, que si sigue esta línea progresiva va a ser sencillamente impresionante.





FACTORIZADOS

EL MEJOR CORREO DEL MUNDO

Wow, una sección de correo, esto es toda una novedad. Y no podríamos estar más felices, leer los mails que nos envía la gente nos da una alegría tremenda y nos hace ver porqué vale la pena este proyecto.
Corto, antes de ponerme todo sentimentaloide. Solo quiero pedirles disculpas a aquellos que mandaron hace tiempo y no les respondimos antes, el tema es que nos moríamos por publicar-los -a los mails- pero no teníamos los suficientes como para armar la sección, así que esperamos un cachito cosa de reunir los suficientes mails como para ser publicados ¡Y aquí estamos!
Ahora sin más preámbulo vayamos directo a los mails, que curiosamente están bastantes cortos de puteadas a Platero.

Mi primera vez

¡Saludos, enfermos!
Escribo desde Misiones felicitando y afirmando mi apoyo a la publicación hasta el papel, ¡y más allá!
Leer Gaming Factor trae recurdos de XtremePC, es evidente que ustedes fueron lectores de dicha revista. Además noté que el gurú guía espiritual de la revista no es otro que el célebre y celebrado (no sé si festejado) Durgan A. Nallar; otra vez, felicitaciones.
La idea es recordarles que el número 8 será para diciembre, termina el año y llegan las fiestas, así que si es posible (que Coyote se ponga las pilas) quiero una nota sobre recomendaciones de hardware. Una notita donde recomienden que máquina comprar desde el vamos, incluyendo todo... a los lectores nos sirve de guía...
Imagino que volveré a escribir alguna que otra vez. Sigan con esto que vale la pena...

Horacio

Hola, Horacio; gracias por lo de enfermos, pero te quedás un poco corto. Eso sí, con los halagos jamás ya que Diego es un vanidoso (anda por los aires con lo inflado que tiene el ego ahora mismo). Con respecto a tu pedido, como podrás ver unas paginas más arriba fue tomado muy en cuenta, esperamos que lo disfrutes.

Anonimo (en realidad perdimos el mail original)

¡Que tal, muchachos!
Los felicito, hacen una revista excelente, no tiene desperdicio, está muy bien hecha y confieso que fantaseo con hacerles previews y reviews, pero el motivo del mail no es para pedirles laburo. En pocos días me mudo a lo de mi novia y eso va a hacer que tengamos dos PCs (jejeje), la idea es pedir un sevicio de Cablemodem y proveer a las dos máquinas de Internet, pero tengo entendido que es medio jodido, ya que la maquina que sirve necesita dos placas de red que no sería problema; el tema es cómo se configura, ¿se necesita algun soft o con el XP se puede hacer sin drama?
En fin, me gustaría que en algún próximo número hagan alguna guía para este tipo de cuestiones.

Gracias y sigan con lo que hacen que lo hacen de diez.

PD: ya van 43 minutos del 7 de Octubre, ¿dónde esta el N°6? (jeje, chiste)

Muchas gracias por las flores, sabemos que las merecemos. Ahora, con respecto a tu pregunta voy a tratar de responderla pero quizá no cubra algunos aspectos por motivos de espacio. Si necesitás compartir Internet en dos máquinas tenés la manera fácil y la manera dificil. La fácil es adquirir un router, conectar el modem de Cablemodem ahí y sacás las dos conexiones para las PCs (lo bueno que tiene es que no dependés de ninguna PC). La manera difícil (aunque más barata) es la que mencionás, con el Windows XP podés compartir sin problemas la conexión pero el problema es que la PC a la que estaría conectado el modem debería estar prendida 24/7 (todo el tiempo). Es cuestión de que elijas según tu bolsillo.
Con respecto a tu pedido, se lo comenté a Diego y me azotó mucho. En este momento te estoy respondiendo desde una jaula que tiene en el sótano de su casa.

Los felicito por la revista

Tiene un diseño espectacular, digno de las mejores revistas yankees y una saludable cuota de novedades y reviews a un precio insuperable.

De nuevo, ¡los felicito!

Gabriel.

Acordate, Gabriel, de que además brinda siete vitaminas y minerales. Leer Gaming Factor ejercita los músculos, fortalece los huevos y alarga el... Errr, después te cuento. Gracias por escribir.

Maximiliano Guerra seria heterosexual

Diego, hoy me levanté tempranito, a las siete para ser preciso, me vine para el cyber a tomar unos mates con los muchachos y veo la grata sorpresa de que ya salió el número nuevo de la revista.
Siendo las 8:30 ahora ya lo terminé de leer y como no te veo online, te lo digo por acá...
Sos un grosso.
El sentimiento proviene de que me acordé de cuando me levantaba los domingos y de vez en cuando, mi viejo me traía una revista similar y yo la leía tranquilo en la cama mientras desayunaba. Ese sentimiento tan hermoso se había ido, pero pudo decir que ahora volvió.
Cada vez está mejor la revista, es como un buen vino con el correr del tiempo.

No tengo mucho más que decir, solamente que con cada número que sale me doy cuenta de que tienen mucho futuro y que estoy muy contento de haberlos conocido.

¡Saludos!
Pablo

Lástima que estoy yo para contestar Bocha, mwjaja... Gracias por tan sabias palabras, sabemos que somos como el vino (mi hígado es testigo). Nosotros también estamos felices de haberte conocido a vos y a toda la gente de Gamesario.com.

¡Debería darles vergüenza!

Apestan, pero mal eh. Me bajé el último número, vi lo de las Ks y casi vomito sobre el teclado. Seguramente esa "brillante" idea se le habra ocurrido a su mentor sexual, no estoy hablando de otro mas que de ese ser abominable que se apellida Beltrami. Sus notas son horrendas, se quiere hacer el limado (parece que es moda hoy en día) y encima le sale mal. Lo de Batman, sin palabras. ¿Acaso tienen ocho años?
Bueh, creo que solo voy a seguir leyendo la revista para ver con que otra pavada saltan. E insisto: ¡Beltrami apesta!
Bueno, esto fue una carta para Gaming Factor y espero que les haya gustado... Chau

Santiago, ehm... Pabtero

Vamos por partes:
1) Lo de las Ks se le ocurrió a Diego
2) No es nuestro mentor sexual, pero tengo mis dudas con respecto a algunos redactores...
3) ¡BATMAN ES MI AMIGO!
4) Tenemos un poco mas de años que los que decís, pero definitivamente nuestro cerebro tiene la edad que mencionas
5) Estoy de acuerdo con que Diego apesta, y mas cuando pasa un par de días sin bañarse (cierre de redacción)
Creo que eso sería todo. Y seguí leyendo, tenemos pavadas para tirar al techo. ¿Te enteraste que se separó The Police? Casi me descompongo cuando me enteré.

¡Ayuda! Necesito saber esto

Lo mío es sencillo y claro caballeros: necesito que me digan como es la fatality de Scorpion para el Mortal Kombat 1.
La revista es excelente, sigan así.

Alejandro

Luego de un arduo trabajo de investigación, Alejandro, que duró aproximadamente tres dias y una noche (la que falta la usamos para irnos de joda), te podría responder lo siguiente: la fatality se hace haciendo adelante tres veces y luego bloqueo.

Y esos dos últimos mails fue todo lo que se nos ocurrió para rellenar, así que no nos queda más que desearles unas muy felices fiestas, que la pasen muy bien con sus familias y todos en Gaming Factor esperamos que les regalen algún bello juego o aquella placa que tanto querían. Igual no se ilusionen porque seguramente terminan con un par de medias, claro que pueden llegar a tener algo de suerte y en una de esas ligan alguna remera masomenos decente.
Esperamos con ansias sus mails, con sus opiniones sobre la revista, recomendaciones -que disimuladamente ignoraremos porque es sabido que Gaming Factor es perfecta- historias gamers y cualquier comentario que quieran hacernos será más que bienvenido.
¡Hasta el mes que viene

Y como todavía queda espacio por ocupar en esta sección y no se me ocurre con qué rellenar les dejo la siguiente imagen:



Comunicarse con nosotros es tan sencillo como enviar un mail a:
correo@gaming-factor.com.ar

Estamos esperando ansiosamente que nos cuenten sus experiencias con los juegos, curiosidades, lo que les gusta y lo que no les gusta de nuestra revista y por supuesto, lo que en verdad esperamos: Muchos halagos.
No se olviden, queremos que esta sección sea regular en nuestra revista y también nos gustaría dejar de inventar mails de relleno, así que tampoco se olviden de putear a platero.



TODO POR 2$

LA IDENTIDAD EN INTERNET

POR Matías Sica

¿QUIÉN Y CÓMO SOY EN LA RED DE REDES?

En el artículo anterior (el de los fotologs) hablamos sobre cómo una parte de la población de internautas utiliza una de las herramientas de la red. Haciendo un poco de memoria recordemos que dividimos esta población entre aquellos que usan la red como una forma de expresión, tanto social como artística y aquellos que la usan como una extensión de sus actividades diarias, es decir, que la usan para boludear.
Hoy me voy a dedicar a uno de los problemas de la parte más adicta a la red, y es un tema bastante serio y con muchos matices. Un tipo que manipula su identidad a través de la red puede ser un internauta con problemas para socializar que canaliza su necesidad de interactuar con otras personas utilizando medios digitales, como un pedófilo que atrae a sus víctimas haciéndose pasar por un niño de 13 años. De más está decir que si bien voy a dedicarme más que nada al primer caso, también existe una faceta bastante macabra que comparte muchas de las características de su par más inocente. Recordemos que en ambos casos nos referimos a personas que pasan demasiado tiempo interactuando con gente a través de la red.



Cuanto mejor nos veamos, más reiremos

Antes de entrar de lleno en el tema intentemos hacer una breve construcción de lo que significa la personalidad. La personalidad está basada en dos factores: en primer lugar tenemos la carga genética, y en segundo lugar tenemos la historia, entendida como aquellos sucesos que afectan a la persona de una u otra forma; dependiendo de a quién se le pregunte se le da más o menos importancia a uno de estos dos factores e incluso se ha llegado a eliminar uno completamente. Personalmente me inclino por la corriente intermedia que le da igual importancia a cada uno. Veamos esto con un ejemplo. El primer día de clases en un colegio secundario de un alumno nuevo, aquel que sea más agraciado físicamente tendrá menos problemas en relacionarse y seguro ayudará mucho si esta persona es de un buen pasar económico o proviene de una buena familia – ambas circunstancias ayudan a mejorar la adaptabilidad de la persona (aunque las variables son enormes, y las relaciones entre ellas son muchas, pero a los fines del artículo me limito sobre manera) y ambas provienen de circunstancias cuyo origen es totalmente diferente: uno es genético y el otro es histórico-social, pero a fin de cuentas trabajan juntas para armar ese complejo sistema que conforma la personalidad humana.

El dinero no es todo ¡Pero cómo ayuda!

Resumiendo, la personalidad es como una prenda: los hilos son el origen genético, aquello con lo que vamos a armar la pieza; y la habilidad del tejedor es lo histórico, el conjunto de situaciones que permitieron que estos lleguen a manos del artesano. Con esto quiero dejar por sentado la importancia de los dos factores y cómo van a influir en la construcción de una personalidad en la red.

Ya con esta breve introducción bajo el brazo, veamos cómo se conforma la personalidad en Internet. Fuera de la red, este bagaje social-histórico se conforma con una serie de situaciones – de qué familia venimos, con cuánto dinero contamos, cuáles experiencias personales tenemos y cuáles no (por ejemplo, un divorcio, una violación, una salida a un recital, etc.). Pero en la red, la personalidad se conforma, al menos en un primer momento, con una suerte de iconografía. Una imagen, o avatar en la jerga y una firma son las cartas de presentación en la red, tanto en los foros como en los programas de chateo (MSN, ICQ, etc.). Estas suelen reflejar nuestros gustos estéticos (o, en el mejor de los casos, es nuestra foto) o algo que se encuentre de moda, pero ni en el mejor de los casos pueden competir con la cantidad de información que recibimos con la primera impresión de una relación cara a cara, con el "feeling" como le dicen ahora.



En Internet, este hombre podría ser un supermodelo

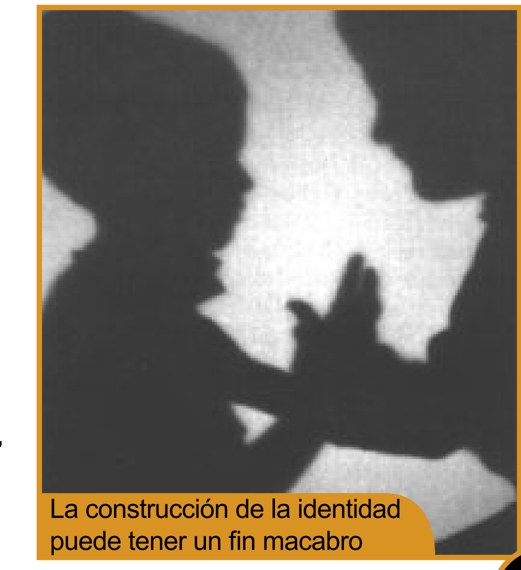
Llegamos a nuestra primera conclusión del artículo: "En la red nuestra carta de presentación es mucho más limitada y fácil de manipular que en la vida real". Sólo es necesaria una imagen que generalmente se relacione con un tipo determinado de persona para automáticamente adquirir las características de la misma. Esto puede significar desde un auto deportivo como una señal de provenir de un estrato social alto hasta una imagen característicamente femenina que denota (en el caso de que el navegante sea hombre) directamente un cambio de sexo.

Pues bien, es relativamente simple ponerse la careta de otra persona en la red, pero ¿Qué pasa a la hora de interactuar con otros internautas? En el caso en el que la persona se esté haciendo pasar por otra, todo se resume a su capacidad de imaginarse las diversas situaciones que su personaje imaginario debería haber pasado para llegar a donde está, a qué escuela fue, cómo está conformada su familia, quiénes son sus amigos, etc. En otras palabras, ya que la parte genética en la red es reemplazada por lo que nosotros queramos poner de imagen, la parte histórica depende de la gran o pequeña mentira que se quiera realizar.

En el caso opuesto (recordemos que vemos como un problema tanto el engaño como el abuso de este sistema), la persona que utiliza la red como único medio para interactuar con otros se encuentra con dos problemas: el primero es justificar su constante presencia en la red, "Estoy trabjando", "No tengo nada que hacer" y demases son las excusas más comunes. Cuando la presencia en la red supera ampliamente los horarios laborales estas mentirillas se derrumban con la misma facilidad que un castillo de naipes. De más está decir que aquí las mentiras se tapan con más mentiras. "Salgo en un rato", "Estoy enfermo" y demases. Como las excusas no duran demasiado tiempo, el internauta adicto debe cambiar constantemente de amigos; al encontrarse estático en una situación, sus contactos terminan aburriéndose o simplemente se queda sin temas para conversar. Mientras el mundo a su alrededor va mutando, ya sea mejorando sus relaciones (novia, amigos, salidas) o su situación social (estudio, trabajo, compra de inmuebles), él se queda en la misma situación, la del tipo que pasa sus horas libres sentado frente a la PC, obligado a interactuar cada vez con personas más y más jóvenes que él, condenado a tener que repetir las mismas historias una y otra vez, los mismos chistes, hasta que el otro se cansa, crece y se va. Una vez que se agota la bolsa de contactos que pueda sacar de un foro en particular, emigra a otro foro distinto, en donde la llegada de usuarios frescos le permitirá recomenzar el proceso una vez más.

Y no crean ni por un momento que esto se limita a un tipo de 20+ años, soltero, que vive con sus padres o en un minúsculo departamento. Este problema también alcanza incluso personas que supuestamente deberían tener una vida social mucho más variada. Hombres casados que utilizan este medio en un intento de reconstruir su juventud relacionándose con personas menores que ellos; mujeres, casadas también, que le dan un poco de alegría a una vida monótona compartiendo sus inquietudes con perfectos extraños dispuestos a escuchar (muchas veces esto termina en otra cosa); e incluso personas supuestamente exitosas que crean un personaje y a través de él descargan todo aquello que no pueden hacen en el mundo real, y no por falta de recursos, sino porque saben muy bien que cuando uno llega a una determinada posición en la sociedad, hay determinadas actividades, determinados grupos, que se cierran automáticamente.

Haciendo el papel del abogado del diablo, uno podría alegar que esto no tiene nada de malo, que no es otra cosa más que un juego inocente, e incluso que podría resultar terapéutico. Y de hecho hay mucho de cierto en estas afirmaciones, el problema aquí es el reemplazo de las interacciones sociales por un medio digital que no sólo termina con casi cualquier posibilidad de

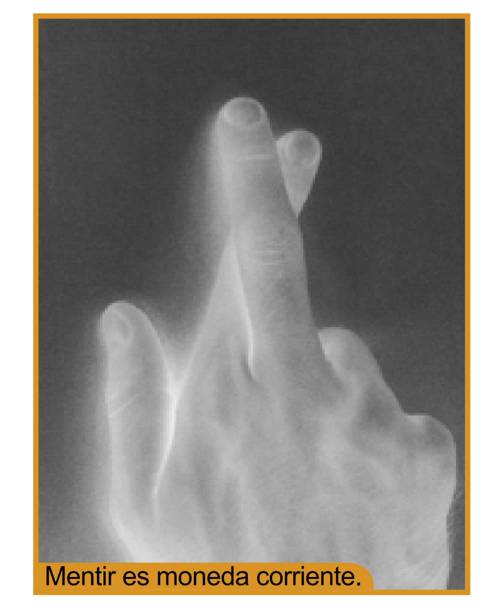


La construcción de la identidad puede tener un fin macabro

disfrutar un poco la vida al aire libre, sino que también termina inhibiendo a la persona para poder escapar de este sistema, ya sea por el tiempo que consume, ya sea porque una vez que alguien se pone una careta y se acostumbra a las ventajas de la misma resulta mucho más difícil volver a empezar, tener que mejorar en los aspectos que importan en las relaciones cara a cara con la sociedad se vuelve no sólo mucho más difícil, sino también inútil. Todos somos víctimas en mayor o en menor grado de esa serie de condiciones sine qua non (o conditio sine qua non, para todos aquellos que gustan de abusar del latín sin ninguna razón en particular) para mejorar en la escala social, entendiéndose por ellas el mejorar la situación económica o ir al gimnasio para bajar un poco la buzarda. Esto en la red no existe (al menos en un principio, antes de que sea necesario llenar con mentiras la parte histórica como mencioné más arriba), y para muchos resulta muy cómodo.

Vamos entonces a la segunda conclusión del artículo: "El que entra en el juego, difícilmente pueda salir de él". Y no me refiero únicamente a hacerse pasar por la famosa "chica gamer" (Santo Grial si los hay, sobre todo por estas tierras) sino también, e incluso en un cuadro que podríamos considerar normal, por la cantidad de tiempo que se termina invirtiendo y lo rápido que es el acostumbramiento a las reglas de la interacción por la red. Lo cual me recuerda un punto que me parece que tenemos que tocar y es el de las relaciones a través de los juegos online. Y no me refiero a la partidita de Counter contra pibes de 15 años que se ratearon del colegio (y que nos van a entregar nuestro culo en una bandeja por la práctica que tienen), sino de esos jueguitos en donde uno se pone el disfraz de algún ser medieval y se dedica a matar bichitos por ahí, subir de nivel, comprar ropita nueva y repetir el proceso hasta que el servidor del juego se caiga o hasta que uno finalmente se canse. De más está decir que no hay juego de este tipo que pueda sobrevivir como experiencia de un solo jugador, son demasiado simplones para eso, y que aquello que el juego no ofrece, queda en manos de los jugadores. Es irónico que a fin de cuentas la evolución de la experiencia de un solo jugador, es decir, la creación de un ambiente más realista en donde uno pueda ir de aquí para allá machacando gente, sea un aborto de este tipo. Es casi como si los desarrolladores de juegos se rindieran. Como no pueden proveer un juego que sea tan interesante como duradero, terminan ofreciendo paisajes, ropa y caracteres para luego dejar a los jugadores a sus anchas. Que ellos se arreglen.

¿Y se arreglan? Pues claro que sí. Si hay algo más humano que nuestra necesidad de socializarnos, es nuestra necesidad de socializarnos bajo ciertos parámetros de distinción. Mientras que en la calle


Mentir es moneda corriente.

presuponemos que el que tiene el auto más vistoso la tiene más grande (metafóricamente hablando, hay gente que dice que es todo lo contrario), en los jugos online aquel que pase más tiempo subiendo de nivel adquiere una cierta posición social y con ella se distingue de los que pasan menos tiempo, es ese "poder" el elemento fundamental para la serie de comedias de mal gusto que se desarrolla en esos ambientes, tanto dentro como fuera del juego. Casi no hace falta mencionar cuál es el atractivo: resulta mucho más simple moverse dentro de un mundo virtual en el que las diferenciaciones sociales parten de la base de cuánto tiempo estemos dentro del juego (oh, sorpresa) que en el mundo real en donde se necesitan años de esfuerzo, talento y un poco de suerte para poder conseguir otra cosa. E incluso con todos estos elementos no tenemos garantía alguna de éxito. Son como las salas de chat, los programas de conversación o los foros, sólo que en lugar de proveer un medio de intercambio social, le agregan a la receta aquello de lo que la red carece, que es el elemento elitista, por llamarlo de alguna forma. Pero de este tema me voy a encargar más a fondo en el próximo artículo, en el cual todos los elementos de las relaciones en Internet van a tomar un fundamento mucho más sólido y bastante más político, y el tiempo que el internauta deberá pasar para poder conseguir algo será mucho mayor. Sin adelantar mucho más me voy despidiendo, nos vemos en el próximo número, inteligentísimo lector de Gaming Factor.


Nada supera las relaciones personales fuera de la red